
TILT
Jeux Electroniques
n°1
Indiscret !
Les secrets
de Pac Man
Exclusif !!
Un grand jeu
mystère
Super !!!
Tous les jeux
à cristaux liquides
Et notre grand
concours: Gagnez
une console
et des cassettes.
33 68
M 3085-1-15 F
N° 1 bimestriel septembre-octobre 1982 - 15 F



Enfin vous pouvez jouer chez vous sur votre V.C.S. Atari®, avec Pac-Man*, le jeu d'arcade le plus populaire du monde. Imaginez un labyrinthe, des fantômes, des pilules d'énergie, des gauffrettes et des vitamines. Le héros Pac-Man* (c'est vous) est poursuivi par des fantômes.

Il doit manger tous les points qu'il rencontre sur son chemin afin de parvenir aux réserves de vitamines, qui seules lui permettront de dévorer les fantômes !...

Découvrez Pac-Man* chez votre revendeur habituel, la passion du jeu va vous dévorer.

Aujourd'hui, Atari® offre 46 programmes de jeux avec plus de 1500 possibilités différentes et Atari® en invente de nouveaux tous les jours pour faire durer vos loisirs indéfiniment.

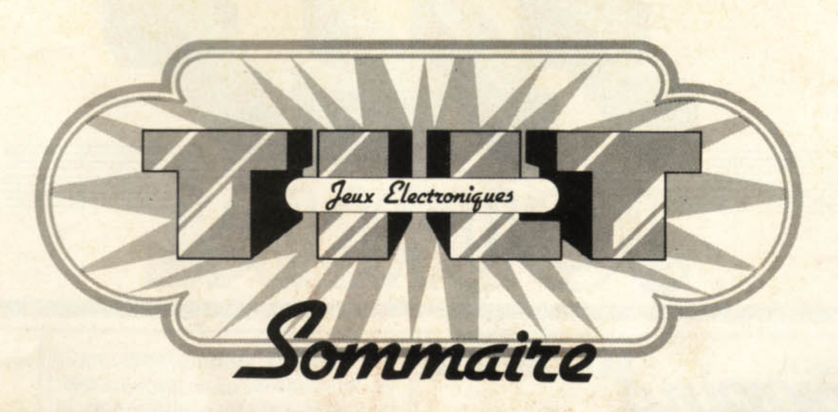
En vente dans la plupart des rayons télé, jeux, hi-fi, vidéo, l'ordinateur de jeux Atari® se branche sur votre téléviseur.

Documentation : Atari® - 9/11, rue Georges Enesco - 94008 Créteil.
Et Confirmex - 71, avenue de Cortenberg - 1040 Bruxelles.

ATARI®
A Warner Communications Company

L'ordinateur de jeux qui déchaine les passions.

* Pac-Man est la propriété de Namco, Ltd.



Sommaire

NUMERO 1 - SEPTEMBRE/OCTOBRE 1982

COUVERTURE : DESSIN DE SOPHIE THOMASSIN

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • **Rédacteur en chef** : Bruno BARBIER • **Rédaction** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • **Publicité** : Gallia Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • **Administration** : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. • **Administration du journal** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • **CONDITIONS D'ABONNEMENT** : **France** (TTC 4 %) 1 an (6 numéros) : 90 F. 2 ans (12 numéros) : 180 F. **Etranger** : 1 an (6 numéros) : 120 F, 2 ans (12 numéros) : 240 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.78.75. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets).

TILT JOURNAL

Shopping

CASSETTES SURPRISES

Le vidéo club Micro Vidéo se lance à fond dans les cassettes de jeux et importe désormais lui-même, (et en avance sur ses concurrents) les « logiciels » américains d'Activision et d'Imagic. Imagic dont trois cartouches spectaculaires sont pour l'instant disponibles : *« Demon Attack »*, un jeu de fantaisie spatiale qui ressemble dans son esprit au fameux *« Phoenix »* des arcades (le graphisme est excellent).

« Star Voyager », une nouvelle version du Star Raiders de l'Atari 400 : à vous de détruire toute la flotte ennemie en bondissant aux quatre coins de la galaxie par l'hyper-espace. Ici encore, le graphisme est surprenant.

Enfin, un jeu de billard, *« Trick Shot »*, qui vient concurrencer celui du Vidéo-Pac Philips. Un graphisme moins élaboré, mais même les « rétros » ou les « amortis » sont possibles !

Une précision : toutes les cassettes Imagic sont conçues pour s'adapter sur le VCS Atari.

Micro Vidéo ne s'arrête pas là et devrait très bientôt ouvrir le premier club de location de vidéo-cassettes de jeux ! Cela même par correspondance. Une affaire à suivre...



L'IMAGINATION DES CALCULETTES

La concurrence est toujours rude entre Hewlett Packard et Texas Instruments. A peine annonce-t-on l'apparition en septembre d'une interface vidéo pour *HP-41 C*, avec 16 lignes de 32 colonnes d'un prix approximatif de 2 000 F, que les *TI-58/59* attendent, pour le SICOB, une interface vidéo qui permettra de visualiser 32 lignes de programme simultanément.

Elle n'est pas fabriquée par Texas Instruments et vaudra environ 1 800 F. Quelle clarté pour vérifier vos programmes de jeux (et d'autre chose) ! La *HP 41 C* va devenir une partenaire de jeu tout à fait performante maintenant qu'elle a une nouvelle extension aux possibilités très variées : le module horloge *TIME HP 82182 A*. Ce module vaut 650 F. Outre ses innombrables fonctions de montre, alarme et chronomètre, il vous permettra, en l'utilisant à l'intérieur de vos programmes de jeux, de limiter le temps de réflexion et de développer les jeux de rapidité et de réflexe. Un « must » bien alléchant.

Concours

INVENTEZ UN JEU

Souvent les joueurs ne se contentent pas de jouer, ils inventent aussi. C'est le moment de sortir des tiroirs vos géniales inventions que vous ne saviez à qui proposer.

Bénédictine Game Club est prêt à vous écouter, à essayer vos jeux et à les sélectionner. Le meilleur jeu fera gagner à son auteur la somme de 5 000 F. Avec édition à la clef !

Conditions de participation :
• Avoir 18 ans ou être représenté(e) par son tuteur légal.
• Avoir demandé le réglement et l'avoir retourné accepté et signé, dûment accompagné de la maquette de jeu avant le 30 septembre 1982 (le cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

Bénédictine Game Club
Concours des Créateurs de jeux
76 boulevard Haussmann
75008 PARIS

• L'inscription est gratuite.
• Néanmoins, les jeux envoyés devront faire l'objet d'un dépôt de propriété industrielle ou bien leur auteur s'engagera à assumer la responsabilité de l'absence de protection. Dans le réglement, des conseils sont donnés pour les protections. La plus simple, la moins coûteuse, mais non la moins efficace est : « l'enveloppe Soleau » qui s'enregistre à l'Institut National de la Propriété Industrielle », et coûte environ 20 F. Sur l'ensemble des jeux envoyés, une dizaine d'entre eux sera sélectionnée pour aller en finale devant un grand jury composé de personnalités du monde des jeux, des joueurs, des journalistes. La finale se fera en octobre. Les délais de dépôt des maquettes ont été repoussés au 30 septembre 1982 car vous êtes très nombreux à vous sentir concernés par ce concours.

Profil du jeu vainqueur :
• Un jeu destiné à un large public.



• Un jeu qui puisse s'apprendre à tous âges en moins de 10 minutes.
• Un jeu dont une partie moyenne ne dure pas plus de 15 à 20 minutes.
• Un jeu qui puisse se jouer à plusieurs et qui soit distrayant.

Alors, à vos maquettes et bonne chance...

La demande doit être faite à :
Concours national des créateurs de jeux
Bénédictine Game Club
76400 Fécamp

Rencontres

BGC DANS TOUTE LA FRANCE



Bientôt, le Bénédictine Game Club sera présent aux six coins de l'Hexagone ! Un nouveau club s'est ouvert le 25 juin à Limoges, au *Palais des Bénédictins* (un nom prédestiné), (*30 avenue des Bénédictins*).

Ce que le BGC attend de vous :
• que vous soyez amateur de multi-jeux ou spécialiste d'un grand classique (bridge ou échecs).
• que vous ayez envie d'être l'animateur des membres de votre ville et région.
• que votre envie d'animer soit régulière et non pas épisodique (au moins une fois toutes les semaines ou tous les 15 jours).

Ce que vous pouvez attendre du BGC :
• Le lieu où se réunir.
• Les jeux.
• Un soutien logistique (les amateurs de *Diplomacy* et *Watergames* apprécieront) pour faire connaître le club localement, pour l'organisation de tournois et la conduite du club.
• Des cadeaux pour récompenser votre dynamisme (par exemple vous constituer une cave pour les fêtes, vous offrir des jeux pour votre ludothèque personnelle, des objets cadeaux...).

Voici, dès à présent, les calendriers des activités du BGC de Paris. Rendez-vous au *13, rue François-Ory, Montrouge*, dans les salons de l'*hôtel-restaurant Mercure.*

Jeudi 23 septembre
• Initiation à *Djambi*, « l'échiquier de Machiavel », avec tournoi
• Jeux électroniques, nouveautés avec compétition sur l'un des jeux électroniques
• Multi-jeux en libre

Jeudi 7 octobre
• Initiation au *Backgammon*
• Tournoi de *Red Seven*
• Multi-jeux en libre

Jeudi 21 octobre
• Initiation à une nouveauté
• Tournoi de Go à la pendule

Jeudi 4 novembre
• Multi-jeux en libre
• Initiation au bridge et tournoi

• Jeux sur ordinateurs individuels
• Multi-jeux en libre

Jeudi 18 novembre

Pendant les olympiades d'échecs
• Initiation au jeux d'échecs et perfectionnement
• Tournoi Blitz d'échecs
• Multi-jeux en libre

Jeudi 2 décembre
• Initiation à une nouveauté
• Championnat de *Xianq-Qi*
• Multi-jeux en libre

Jeudi 16 décembre
• Soirée casse-tête, présentation des nouveautés et tournoi
• Championnat de belote
• Multi-jeux en libre

Coulisses

COUPS DE THEATRE AU SICOB



Les coups de théatre seront garantis cette année au SICOB. La revue « L'Ordinateur individuel » organise en effet le 4e championnat international de programmes d'Othello-Reversi, le jeu aux nombreux rebondissements et renversements de situation.
Cette rencontre de « grosses têtes » se tiendra donc les 25 et 26 septembre prochains au CNIT-La Défense.
Pour tous renseignements, s'adresser : *L'Ordinateur individuel (Othello), 41, rue de la Grange-aux-Belles, 75483 PARIS CEDEX 10.*

HATIER : FAITES VOS JEUX

Chacun connaît la respectable maison d'édition de la rue d'Assas. Mais ce que l'on sait moins, c'est qu'Hatier vient de se doter de nouvelles ambitions, dépassant le cadre de la librairie traditionnelle. En effet, des accords ont été passés entre l'éditeur et la filiale de Warner, Atari. Le fabricant de jeux vidéo et d'ordinateurs domestiques a commandé bon nombre de « logiciels » et de « didacticiels » à Hatier pour développer sa bibliothèque de programmes éducatifs. Déjà 47 auteurs travaillent sur les micro-ordinateurs d'Atari. On espère chez Hatier qu'ils seront 500 dans moins de 10 ans ! Souhaitons que l'imagination soit alors reine, pour venir renouveler les insipides « maths amusantes » et « questions-réponses » dont les enfants se sont depuis longtemps lassés.



POUR ADULTES SEULEMENT !

Il fallait bien qu'un jour ou l'autre, les jeux vidéo se mettent en quête de « polissonneries » ! C'est chose faite outre-Atlantique où l'on propose dès maintenant des « simulations sensuelles » de jeux.
La production est telle, que dès à présent, le très sérieux éditeur américain New Orléans Bourbon Street publie un guide trimestriel des programmes d'ordinateurs simplement baptisé « The Dirty Book », (inutile de traduire).



MACHEZ-LES !

Les américains, qui ont un sens inné du commerce, n'ont pas tardé à exploiter dans le moindre détail les héros de la mythologie électronique : T-shirts, casquettes, serviettes de bain, cartes postales, auto-collants, etc.
Dernier né, un vidéo-gum (chewing gum) « Asteroïds » aux allures de pierre lunaire !
L'emballage est bleu avec, en prime, un paysage cosmique.

LES CREATEURS ASSOCIES

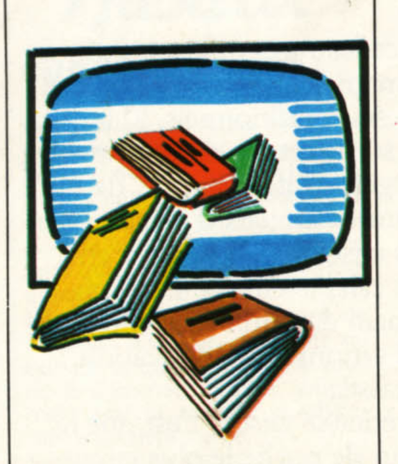
Quatre grands créateurs de jeux américains, transfuges de Mattel et d'Atari, Bill Grubb, James Goldsberger, Brian Bougherty et Demmis Koble viennent de créer la société Imagic qui diffusera des programmes originaux pour les consoles Atari et Mattel.
La première cassette, en vente dès à présent aux U.S.A., est un jeu de science-fiction.
Espérons qu'elle ne tardera pas à être commercialisée en France.



Lire

RECREATIONS

Après le succès du tome 1 des *« Récréations pour TI-57 »*, qui comportait 45 programmes de jeux pour cette calculette programmable, les éditions du PSI réitèrent avec un second tome du même auteur. Ce livre propose 45 nouveaux programmes et des indications pour adapter ces jeux à d'autres machines.
Voilà donc des idées pour ceux qui manquent d'imagination !
Chaque tome vaut 75 F. *(Editions du PSI, 41-51, rue Jaguard BP 86, 77400 Lagny/Marne)*



TILT JOURNAL

Grosse-tête

TEXAS S'AMUSE...

Juste un peu plus grand qu'un magazine (39 cm x 26 cm), pesant à peine plus de deux kilos – les petits Américains l'emportent déjà à l'école, sous le bras ; c'est le nouvel ordinateur familial de Texas Instruments. Pour le faire fonctionner, il suffit de brancher cette « console », munie d'un clavier à touches type machine à écrire, à un téléviseur couleur équipé d'une prise « péri-télévision » et, sur le secteur. Alimenté par un module de programme standard (ressemblant à une cassette de magnétophone) que l'on introduit dans la console, l'ordinateur affiche, immédiatement après avoir appuyé n'importe quelle touche, la marche à suivre sur l'écran, en langage clair.

Leader mondial dans la fabrication des micro-processeurs (ces fameuses « puces » à l'origine de la révolution électronique actuelle), Texas Instruments était bien placé pour mettre au point l'un des tous premiers micro-ordinateurs conçu pour être utilisé par tous les membres de la famille.

Jusqu'ici, les micro-ordinateurs proposés au public français étaient, en fait, destinés principalement à un usage professionnel (donc encore trop chers pour le grand public) ou ne pouvaient être connectés à un téléviseur standard français et ne posssédaient pas de bibliothèque de programmes suffisante.

Les logiciels pré-programmes de Texas Instruments permettent d'utiliser l'appareil sans aucune notion d'informatique. D'autre part, ceux qui s'intéressent à la programmation ou qui voudraient en acquérir la maîtrise,ont le choix entre quatre langages : Basic, Pascal, Ti Logo, Assembleur.

Vendu à un prix inférieur à 3 500 Francs, son coût est comparable à celui d'un téléviseur couleur. Ses capacités de traitement d'informations (16 bits) et de mémoire vive (16 k octets) lui permettent d'offrir un rapport prix/performances sans précédent. A cet équipement de base, un ensemble d'éléments périphériques peuvent être, naturellement, ajoutés, au rythme de l'évolution des besoins et des connaissances : magnétophone à cassettes, extension mémoire (jusqu'à 48 k octets de mémoire vive), système de mémoire sur disquettes, imprimante, synthétiseur de parole, etc...

Le TI 99/4A répond à quatre fonctions essentielles :

• soutien pédagogique avec des programmes de mathématiques, d'orthographe et de musique, utilisant, éventuellement, la parole synthétique (l'ordinateur étant alors doté de la parole). Certains de ces programmes, comme le Ti Logo (mis au point avec Seymour Papert) ont été entièrement adaptés par des enseignants français.

• jeux : d'échecs, de football, envahisseurs de l'espace, etc...qui remplacent d'autres systèmes de jeux vidéo.

• organisation : avec des programmes concernant le budget, les impôts, la tenue des fichiers.



Equipé de certains périphériques complémentaires, le TI 99/4A peut, dans ce domaine, étendre son champ d'applications aux usages professionnels (artisans, commerçants, professions libérales).

• apprentissage de la programmation et des langages informatiques : parvenu à ce stade, l'utilisateur maîtrisera véritablement l'ordinateur. Il pourra réaliser ses propres programmes, les échanger dans le cadre des clubs d'utilisateurs créés à l'initiative de Texas Instruments pour développer cette approche qui conditionne l'avenir de l'ordinateur familial. C'est à partir du moment où cette façon d'utiliser l'ordinateur familial sera généralisée que l'on pourra considérer son apport comme positif en termes culturels.

20 programmes sont disponibles depuis juin 1982 et 60 à la fin de 1982 (Texas Instruments en a réalisé plus de 600 aux USA), à partir de 200 Francs. Ordinateurs et logiciels sont vendus dans les grands magasins et magasins spécialisés.



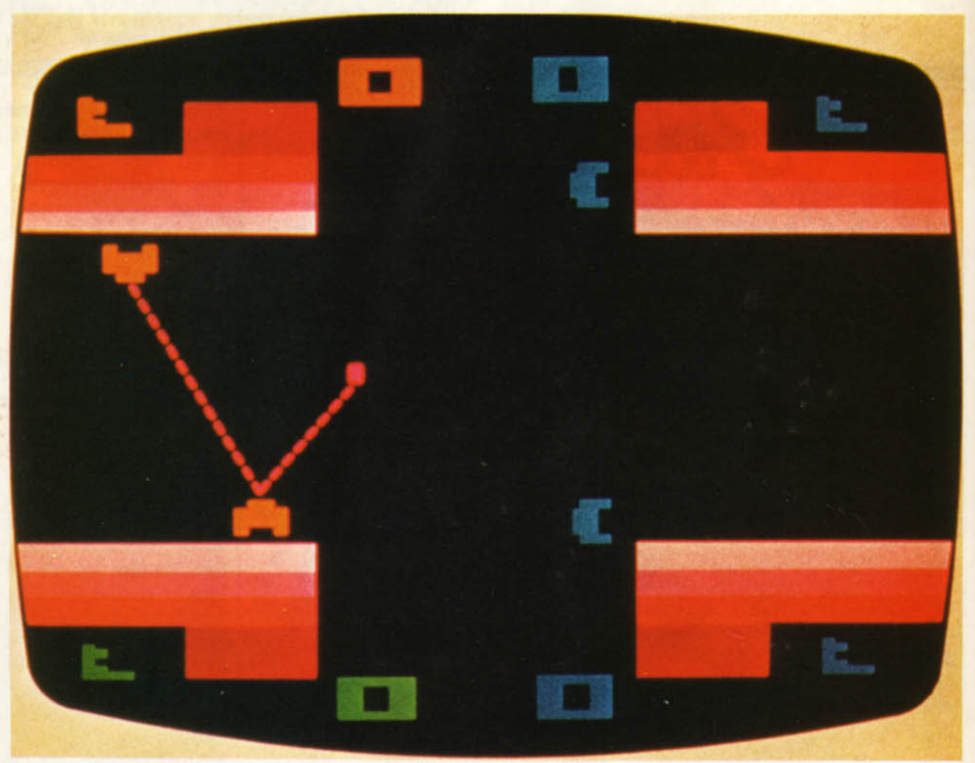
Hasard

CHASSE A L'ŒUF

Les créateurs d'Atari souffrent de l'obscurité. Ils estiment du moins qu'on ne parle pas assez d'eux. Pour y remédier, ils ont décidé - en partant du principe qu'on est jamais aussi bien servi que par soi-même - de faire apparaître leur nom dans certains jeux vidéo. Au hasard de l'action. Bien sûr, personne ne sait où et quand ! C'est à vous de le découvrir. Sachez simplement que la cassette « Adventure » est déjà signée.

Surpris, mais ne trouvant pas l'idée si mauvaise, les responsables d'Atari ont décidé à leur tour de faire cacher des messages secrets dans d'autres cassettes. Sous forme d'œufs de Pâques. Pour les trouver ? De la patience et de la chance !

JEUX-VIDÉO : TOUTES LES CASSETTES À SUIVRE...



Fini le temps des simples «ping-pong télé». Les consoles de la nouvelle génération se nourrissent exclusivement de cassettes préprogrammées. Nous avons sélectionné et testé les plus intéressantes pour vous aider à choisir... et à jouer.

WARLORDS

Les jeux vidéo « moyen-âgeux » nous avaient plutôt habitués aux dragons, mages et sortilèges. Mais nous voici dans le monde bien plus réaliste de la guerre : un château dans chaque coin de l'écran et un seigneur frileusement abrité derrière ses murailles. Un boulet de canon vole et rebondit de toutes parts, ouvrant des brèches dans les châteaux qu'il frappe. Chaque seigneur dispose d'un bouclier pour défendre ses murs. Que le boulet réussisse à les transpercer, puis vienne frapper le seigneur, et vous avez perdu !

Si l'on précise encore que chaque impact du boulet ôte une brique aux murs du château, que ceux-ci sont composés de plusieurs couches multicolores, et que certaines de ces couches accélèrent le boulet de façon foudroyante, on aura reconnu sans mal le principe de base du « breakout » ou « casse-briques ».

Mais *Warlords* est plus qu'une simple variante de ce jeu célèbre. D'abord parce que deux, trois, ou quatre joueurs s'affrontent simultanément ; pas de records, mais l'obligation de rester cinq fois le seul et dernier survivant pour être victorieux. Inutile de vous dire qu'un jeu subtil d'alliances se met automatiquement en place dès qu'un joueur se détache excessivement. La forme du bouclier constitue une seconde originalité : pas une simple raquette plate, mais une surface courbe qui renvoie le boulet de façon souvent surprenante ; l'arrière du bouclier est creux, et malheur à votre château si le boulet se glisse derrière lui et y reste prisonnier !

Deux possibilités encore : choisir la version du jeu avec simple rebond, ou la version « catch » : en appuyant sur le bouton rouge de votre commande au moment où le boulet vient frapper votre bouclier, il y restera collé, et vous pourrez alors diriger sciemment votre tir de riposte contre l'adversaire de votre choix. Une version bien plus tactique et rapide que nous préférons de beaucoup.

Le château occupant un angle, vous aurez donc trois points stratégiques à défendre plus attentivement, chacun étant placé sous le feu d'un adversaire différent (si vous jouez à quatre, assurément le chiffre de prédilection de *Warlords*) : le bord bleu du château qui, en quatre coups de boulet, laisse votre seigneur tout nu sur ce flanc et directement accessible ; le bord vert du château, plus large, mais dont le seul point très vulnérable se situe le long de l'écran ; même si la trouée est totale, votre seigneur ne sera pas touché dès le premier coup par l'intrusion d'un boulet, mais le second passage, lui, sera fatal. Enfin, il vous faut préserver l'angle du château, qui sera attaqué par l'adversaire qui vous est diagonalement opposé ; c'est le point où la défense est la plus facile, car votre bouclier n'a que quatre diagonales à couvrir.

Mais vous apprendrez au fil des parties que chaque château a ses caractéristiques personnelles de rebonds et de destruction ; il nous a semblé que le seigneur du coin supérieur droit était le plus difficile à défendre. On peut donc conseiller, pour l'équité de la partie, de faire tourner les joueurs à chaque nouvelle manche.

Enfin, si l'on ne joue pas à quatre, les boucliers délaissés sont guidés par l'ordinateur. Un peu mollement et avec un certain manque d'efficacité, au point qu'il est très facile de gagner seul contre trois seigneurs !

A deux joueurs, on choisira plutôt la version « double », où chacun a la (lourde) charge de défendre deux châteaux.

Un jeu d'adresse et de coup d'œil où tout a été conçu pour des parties rapides et animées ; les déflagrations visuelles et sonores qui accompagnent chaque impact participent largement à l'excitation générale ; quant aux alliances que vous pourrez conclure, ne les croyez pas éternelles ! (Atari VCS).

TYPE : Adresse et réflexe
INTERET : 4/6
GRAPHISME : 3/6
DUREE : env. 10 mn
FIABILITE : 4/6

SINGERIES

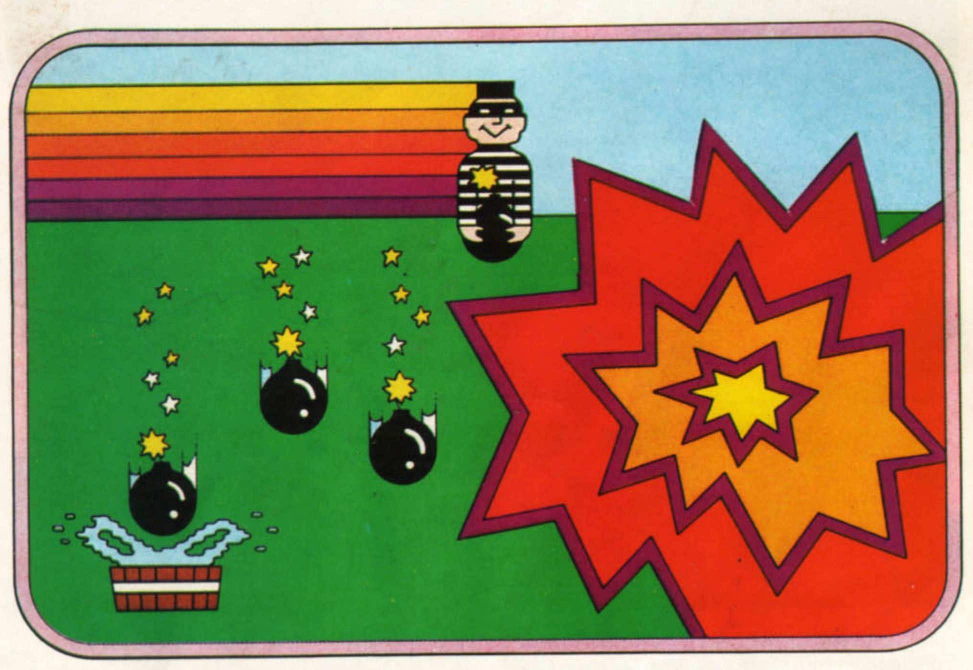
Vous travaillez au zoo, et vous voici dans la cage aux singes. Votre tâche est de les attraper, malgré l'agilité déconcertante dont ils font preuve pour sauter de barreau en barreau. Ces singes sont gentils, mais il y a des limites : quand vous les attrapez (en les touchant), ils deviennent tout rouges de colère et se lancent à votre poursuite : évitez-les, ou vous resterez paralysé jusqu'à la fin de la partie !. Vous marquez un point par singe touché.

Singeries n'est pas un jeu de concurrence, et c'est rare : vous jouez à deux et vous êtes allié à votre partenaire pour attraper un maximum de singes avant de vous retrouver paralysés tous les deux. Il faut donc veiller à ne pas envoyer le singe que l'on capture sur son compagnon, et à ne pas le bloquer dans ses déplacements. Car comme les singes, vous pouvez sauter de barreau en barreau, avec toutefois plus de difficultés : en appuyant sur le bouton de la commande et en indiquant simultanément la direction du saut avec la manette. Rassurez-vous : les chutes ne vous blesseront pas !
La position des barreaux est différente à chaque partie, ce qui renouvelle assez le jeu. Une variante vous permet même, grâce à un astucieux système d'abscisses et d'ordonnées, de placer vous-même les barreaux.
On remarquera que *Singeries* s'apparente, sans en avoir trop l'air, aux jeux de fuite-poursuite. Il inverse même le processus désormais classique du *Pac-Man*, où l'on est poursuivi avant de pouvoir poursuivre soi-même : ici, on doit capturer puis fuir : au lieu d'être chassé pour devenir chasseur, on est chasseur pour devenir chassé (à prononcer rapidement.). Les barreaux constituent l'armature d'un labyrinthe qui serait parfaitement classique s'il n'était orienté par un « haut » et un « bas » et les risques de chute que cela entraîne.
Bref, une nouveauté Philips qui allie fort bien un certain classicisme et des trouvailles originales dans le jeu et dans le thème (Vidéopac Philips).

TYPE : adresse
INTERET : 3/6
GRAPHISME : 3/6
FIABILITE : 3/6
DUREE : env. 5 mn au début, mais ensuite...



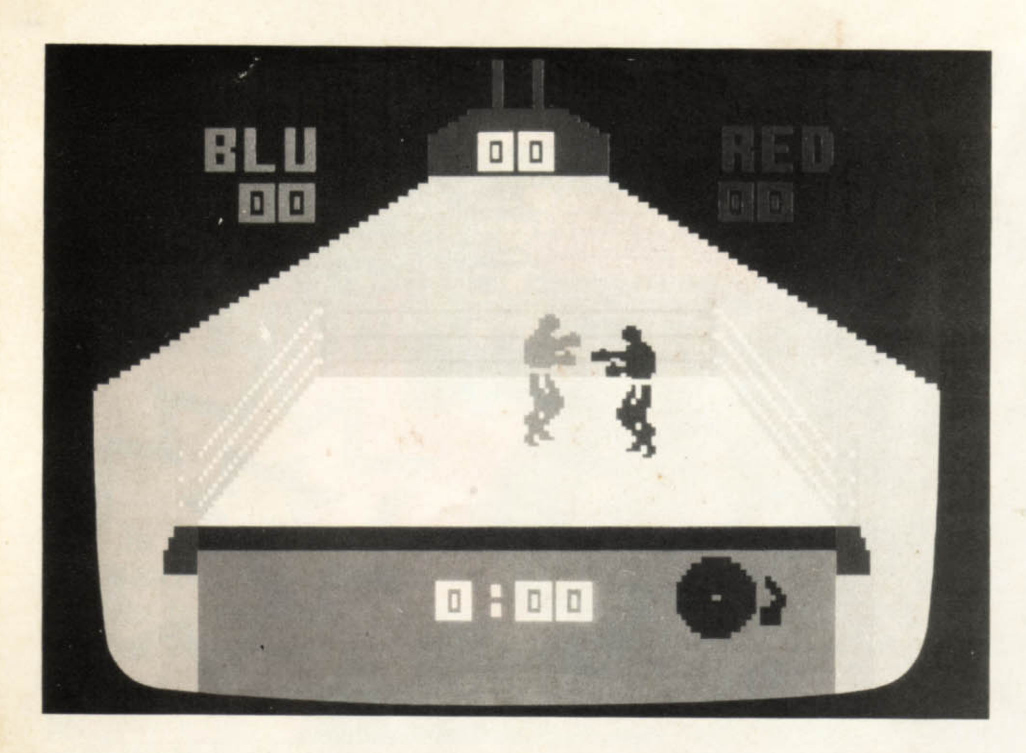
KABOOM !



Révolte à la prison : un forçat plutôt facétieux lance, du haut du mur d'enceinte, une multitude de bombes à mèche. Pour empêcher l'holocauste, vous n'avez trouvé que trois bacs d'eau, superposés, dans lesquels vous tentez de rattraper et d'éteindre ces redoutables engins. Mais plus vous les rattrapez, plus le forçat accélère son rythme ! Qu'une bombe vienne à toucher le sol, et tout explose : vous perdez un bac, le plus bas. Tout retard vous sera désormais fatal. Avec un seul bac pour s'opposer à cette pluie de bombes, finalement, vous êtes totalement débordé. La partie s'arrête et votre score s'inscrit dans le coin supérieur gauche de l'écran.
En fait, le forçat imprime 8 accélérations successives aux bombes, une à chaque vague (on appelle vague la chute consécutive de plusieurs bombes ; le jeu fait une pose entre chaque vague ; vous déclenchez la vague suivante en pressant le bouton rouge de votre commande ; plus le jeu, avance, plus les vagues sont longues et rapides, et on va ainsi d'une première vague de 10 bombes à une sixième vague de 75 bombes, et finalement à une huitième vague de 150 bombes consécutives !). On remarquera que toutes les vagues après la huitième sont semblables, rapidité maximale et 150 bombes chaque.
Heureusement, tous les 1 000 points,vous gagnez un bac supplémentaire — seulement s'il vous en manque !
En fait, pour s'améliorer à *Kaboom,* tout est affaire de réflexe et de concentration. Il faut balayer le bas de l'écran le plus vite possible, et en suivant sans retard la trajectoire des bombes. Aux niveaux élevés, on ne rattrape jamais le moindre retard. On conseillera de marquer une certaine pose entre chaque vague pour reprendre des forces, et de ne pas hésiter à perdre un bac volontairement avant de marquer 1 000 points ou un multiple. Le jeu se ralentira un peu pour vous épargner, et vous profiterez toujours du bac supplémentaire. Mais pour cela, il faut garder un œil sur son score en permanence.
En tant que jeu de réflexe, *Kaboom* est une réussite indiscutable, et certainement ce qu'on fait de mieux actuellement. Il faut avoir vu la cadence des bombes dans les dernières vagues pour en être persuadé ! Etourdissant. (Activision pour VCS Atari).
TYPE : réflexe
INTERET : 3/6
GRAPHISME : 4/6
FIABILITE : 4/6
DUREE : plus de 10 mn pour les surhommes !

BOXE

Une simulation de boxe en vidéo vous garantit au moins que le combat n'est pas truqué. On commence par choisir son poulain : six possibilités, un boxeur fou de l'attaque, un boxeur prudent et défensif, un boxeur très endurant, deux autres assez équilibrés, et un imprévisible, dont le punch et l'endurance sont fixés au hasard par l'ordinateur. Le combat peut commencer : les deux boxeurs se déplacent sur le ring (vu de profil) grâce au disque de commande, et ils frappent ou fuient avec les 12 touches de la poignée. Les 6 touches du haut portent des coups vers le haut (pan sous le menton !), les 6 ▶



touches du bas frappent vers le bas (pan au foie !). Les touches de droite lancent le bras droit, les touches de gauche le bras gauche : autant vous dire que votre console sera brûlante avant que vous n'ayez maîtrisé le processus !
La simulation des gestes des boxeurs est remarquable et bien digne du graphisme Mattel. On peut même feinter ou se baisser pour éviter un coup.
Invisiblement l'ordinateur tient les comptes. Bloquer un coup adverse ou en donner un vous-même, vous coûte des points de fatigue ; un coup reçu vous affaiblit encore plus ! Votre boxeur tombe alors au sol, et l'ordinateur-arbitre « le compte », jusqu'au moment où il ne se relève plus au 10 fatidique ! Il se peut aussi qu'un simple coup le mette définitivement k.o. s'il est déjà au bord de l'épuisement. Ici, intervient un facteur tactique important : quand on sent que son boxeur peine de plus en plus à se relever, on a intérêt à refuser le combat pendant un certain temps ; l'ordinateur tiendra compte de cette récupération et vous redonnera des points d'endurance. Le combat peut en effet durer jusqu'à 15 rounds. S'il n'y a pas eu de k.o. (très très rare !), l'ordinateur désigne le vainqueur en fonction des points accumulés au cours du combat, et dont le joueur peut toujours voir le compte, au sommet de l'écran : tout en haut le nombre de coups portés avec succès depuis le début du round, et juste en-dessous le total depuis le début du match.
On s'y croirait. Au départ, la lutte peut sembler confuse, mais on apprend vite à reconnaître les coups « qui font mal » ! Voici quelques trucs pour vous aider : prenez deux boxeurs au hasard et jouez seul contre le boxeur impassible. Vous pourrez ainsi déterminer tranquillement à quelle hauteur exacte se donnent les coups efficaces. Il vaut toujours mieux doubler ou tripler un même coup pour être sûr de faire mouche au moins une fois. Il est clair, enfin, que les mouvements des deux boxeurs sont liés les uns aux autres en matière de déplacement (malgré la marge de liberté qui vous est laissée en utilisant le disque). Il est à peu près impossible de fuir réellement le combat, et il vaut mieux éviter d'aller se réfugier dans les cordes, où votre marge de manœuvre sera encore plus réduite. N'utilisez la touche « feinte » que face à un adversaire expérimenté. Le novice vous frappera maladroitement à contre-temps et vous touchera alors bien involontairement.
Signalons enfin quatre vitesses de jeu, dont la plus rapide est vraiment, très saignante ! (Mattel)
TYPE : adresse et tactique
INTERET : 4/6
GRAPHISME : 5/6
FIABILITE : 4/6
DUREE : 10 mn pour les novices 1/2 h à 1 h pour les initiés.

FREEWAY

Voilà bien un jeu du XXe siècle ! *« Freeway »* signifie autoroute en anglais, et c'est à ce trafic infernal que vous allez être confronté. Sous la forme d'un pauvre poulet qui, pour une raison qui nous est encore inconnue, veut à tout prix traverser l'autoroute aux heures de pointe ! Votre poulet est en bas de l'écran, face à une autoroute à 10 voies, cinq dans chaque sens. Vous avez 2 minutes et 15 secondes pour effectuer le maximum de traversées. Des camions et divers bolides défilent en permanence sur toutes les voies. Il faut se glisser entre eux. Au cas où le poulet aurait un accident, ce qui est prévisible, il retombera de quelques voies vers le bas de l'écran (au niveau de jeu le plus facile), ou il repartira carrément de son talus de départ (niveau de jeu élevé). Perte de temps en tout cas !

Vous pouvez encore choisir le terrain des exploits du poulet : 8 autoroutes, dont voici les plus marquantes : - Route du Lac, Chicago, 3 h du matin, circulation fluide et relativement lente. - Autoroute Santa-Monica, Los Angeles, 10 h du matin, rien que des poids-lourds, circulation très rapide où le poulet laisse beaucoup de plumes. - Autoroute A5, Seattle, 6 h du matin, voitures et poids-lourds, circulation dense et inégale, soyez très vigilant où le poulet est complètement cuit !

Les variantes 5 à 8 proposent des autoroutes à circulation variable, au contraire des jeux 1 à 4, où le rythme de défilement des véhicules est fixe et donc prévisible. Les jeux à rythme fixe nécessitent donc essentiellement du « timing », ainsi que de l'expérience — très utile pour préserver son poulet. Les autres variantes laissent place à l'improvisation et aux coups de patte-réflexes les plus fous !

On peut jouer seul pour établir des records, ou à deux, en concurrence — chacun son poulet ! Regrettons toutefois que dans ce dernier cas, le poulet de gauche soit défavorisé par le sens de circulation gauche-droite des véhicules des cinq voies inférieures, qui lui tombent donc directement sur le « blanc » ! Un score réel eût peut-être été préférable à ce décompte chronométré.

Un jeu tout à fait dans le style d'Activision : graphisme et thème originaux voire humoristiques, rapidité et simplicité d'action ! (Activision VCS pour Atari)

TYPE : coup d'œil
INTERET : 3/6
GRAPHISME : 4/6
FIABILITE : 3/6
DUREE : fixe, 2 mn 15.

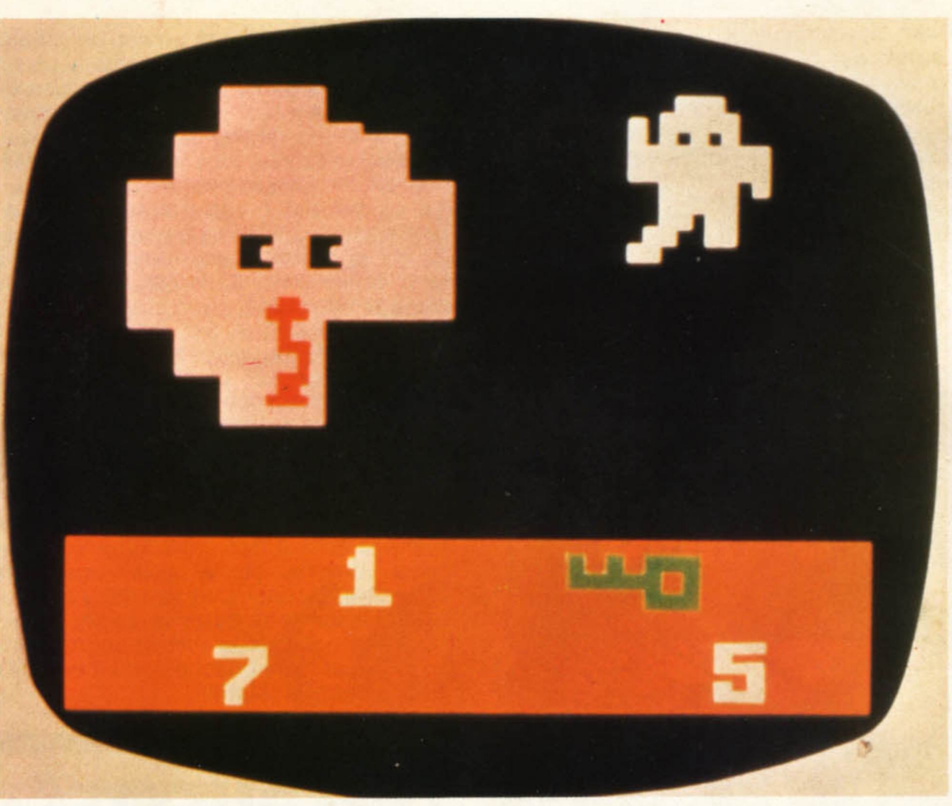


BILLARD AMERICAIN

Il s'agit de la seule simulation de billard dont on dispose en France pour le moment et c'est une réussite ! Le graphisme est vraiment parfait, parce que très adapté aux possibilités du Vidéopac, seule console de jeu à posséder des caractères graphiques pré-dessinés qui permettent de véritables courbes. Les boules de ce billard sont donc rondes, rondes, et parfaitement rondes ! Leurs différentes couleurs sont suffisamment nettes et claires pour qu'elles se détachent avec netteté sur le tapis vert : atout indispensable pour la précision de vos coups.
Sur ce point, la simulation s'approche du vrai billard sans toutefois pouvoir le rejoindre. N'espérez pas retrouver rétros et amortis ! Mais les angles de rebond des billes entre elles ou contre les bandes, sont très justes et laissent place à des calculs de trajectoires intéressants. Votre



queue de billard est représentée par un petit trait blanc que vous pouvez faire pivoter autour de la boule en 16 directions différentes. Une fois la position idéale trouvée, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur votre bouton de commande pour propulser la boule plus ou moins vite et plus ou moins longtemps. Un maniement très simple et très efficace.
Deux variantes sont offertes, pour deux joueurs : les boules grises (être le premier à pousser dans les 6 trous de côté ces deux seules boules) ou le billard américain : 10 boules à placer dans les trous, un point par boule pour le joueur qui la place. Un petit truc : au départ, plutôt que de frapper de front la tête du triangle des boules, allez plutôt faire une bande-avant, juste au-dessous de la boule de tête : certaines billes se placeront bien mieux, et vous permettront de prendre un bon départ. (Philips Vidéopac).
TYPE : Coup d'œil
INTERET : 4/6
GRAPHISME : 4/6
FIABILITE : 4/6
DUREE : env. 10 mn.



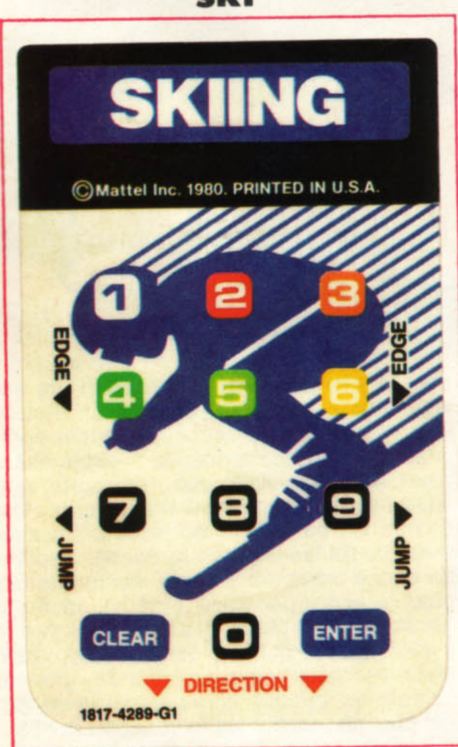
HAUNTED HOUSE

Imaginez un peu que le dernier jeu vidéo d'Atari rende votre écran TV tout noir... Inquiétant, non ? Tout autant que le thème fantastique de cette maison hantée en tout cas ! Votre mission est d'y rassembler les trois morceaux d'un vieux vase magique, disséminés dans les pièces du manoir. Celui-ci a quatre étages, et six pièces par étage. La configuration de tous les étages est la même, c'est-à-dire un rectangle de deux pièces sur trois. Pour s'y retrouver un peu, les murs de chaque étage ont leur propre couleur. Mais le manoir n'est pas inhabité : on peut rencontrer dans sa promenade un fantôme, des chauve-souris, et des tarentules. Mieux vaut les éviter : leur contact vous créera une frayeur abominable, accompagnée de coups de tonnerre, d'éclairs et de vent. Neuf terreurs de ce genre et vous voilà définitivement mort de peur.
Mais le manoir (et vous-même !) êtes plongés dans l'obscurité la plus épaisse. Vous disposez heureusement d'une grosse boîte d'allumettes ; appuyez sur le bouton rouge de votre commande, et un cercle de lumière bleu clair se dessinera autour de vous. Vous en avez environ pour 30 secondes avant de devoir gratter une autre allumette. Dans le coin inférieur gauche, l'ordinateur comptabilise vos dépenses. Moins vous grattez d'allumettes pour réussir votre mission, plus vous êtes fort !. Critère d'autant plus délicat que votre flamme s'éteindra aussi si un des monstres entre dans la pièce où vous êtes.
Attention : vous n'êtes pas totalement sans défense. Vous pouvez prendre avec vous, après l'avoir trouvé, le sceptre, qui vous immunisera contre les terreurs des monstres ; ou la clef, qui vous ouvrira la porte de toutes les pièces. Sachez cependant que vous ne pouvez porter qu'un objet à la fois, sceptre, clef, ou vase : il faudra faire un choix.
Il faut donc agir avec méthode, et voici celle que nous vous suggérons : - partez visiter les pièces et saisissez-vous du sceptre dès que vous le rencontrez. Terminez de visiter tout le manoir sous sa protection, en notant l'emplacement des morceaux du vase. Pour cela, attribuez un numéro à chacune des 6 salles des étages, et notez par exemple : vase 2-4, 3-6, 4-1, c'est-à-dire que le vase est réparti entre la salle 4 du deuxième étage, la salle 6 du troisième, et la salle 1 du quatrième. Déposez le sceptre et ramassez les morceaux du vase le plus vite possible, en essayant d'éviter les monstres.
Cette méthode n'est hélas plus valable pour les variantes les plus complexes du jeu, où il faut ouvrir des portes. Vous devrez alterner le port de la clef et du sceptre avant le ramassage final.
Un jeu d'aventure bien conçu auquel l'obscurité ambiante apporte toute son originalité. Un regret : il n'existe pas de score réel pour évaluer votre performance. Si vous êtes un passionné des records, voici une petite formule qui vous permettra de mesurer vos progrès : à la fin de la partie, si vous êtes encore vi-

vant, multipliez le nombre de vos vies restantes par 2, et soustrayez-en le nombre d'allumettes que vous avez grattées. Par exemple, 4 vies et 12 allumettes, votre score sera de – 4, 8 vies et 10 allumettes, votre score sera de + 6. Ne vous inquiétez pas si vous restez longtemps négatif à la variante N° 9... (Atari VCS)

TYPE : aventure
INTERET : 3/6
GRAPHISME :3/6
FIABILITE : 3/6
DUREE : indéterminée. Environ 10 mn.

SKI



Une cassette qui, paradoxalement, ne devrait pas vous laisser froid ! Il faut dire que la neige est bonne, et que vous pourrez la doser à votre goût. Choisissez d'abord le nombre de skieurs (entre 1 et 4) qui participeront à l'épreuve.
Puis la force de la pente : réglable de 1 à 15, elle déterminera l'accélération que subira votre skieur. Choisissez enfin la nature de l'épreuve - slalom ou descente.
Les portes du slalom sont très étroites. Certaines sont pernicieusement placées à côté de sapins qu'il serait préférable d'éviter. Si vous ne vous cassez jamais la jambe au ski vidéo, vous tombez néanmoins souvent, et c'est une lourde perte de temps.
Les portes sont alternativement bleues et rouges. Quand une porte est convenablement franchise, un de ses piquets change de couleur pour vous le signaler. Une porte manquée vous coûtera une pénalité finale de 5 secondes. Sévère.
En descente, les portes sont plus larges et plus espacées. Enfourcher un poteau ne vous fera pas tomber, mais vous ralentira. Vous aurez aussi des plaques de glace à sauter. Les sapins et les plaques de glace (en descente seulement) que vous n'aurez pas sautés vous précipiteront au sol avec un bruit mat.
Le skieur est guidé par le disque de commande. Guidage très fin et très subtil, qui vous fera souvent tourner le dos à la piste les premiers temps ou bien tomber à la renverse !
Mieux vaut opérer par petites touches successives qu'essayer d'appuyer en permanence sur le disque. Pour les portes très rapprochées ou les virages un peu secs, un bouton de dérapage sur le côté de la commande vous permet d'intensifier momentanément le mouvement de vos skis.
Le seul conseil à donner est « soyez habile » ! Facile à dire. Pour votre entraînement, n'hésitez pas à choisir une pente forte (10-12), pour que vos skis tournent plus facilement dans la pente, mais contentez-vous de la vitesse de jeu générale la plus lente (touche 3, ou 2 ensuite). Bonne chance. (Mattel)

TYPE : adresse
INTERET : 3/6
GRAPHISME : 4/6
FIABILITE : 3/6
DUREE : selon votre agilité ! Environ 3-4 mn la descente.

NOS NOTES

INTERET : tous les principes de jeux ne sont pas aussi riches. Qu'ils fassent appel à la réflexion ou à l'adresse, ils peuvent lasser rapidement s'ils n'exigent pas une pratique ou une tactique approfondie.
GRAPHISME : une belle image ajoute beaucoup au plaisir du jeu.
FIABILITE : certains jeux peuvent avoir des failles. Il s'agit en fait d'une note de perfection d'ensemble à l'usage (plaisir de jeu, commodité des commandes, rebondissements, etc.)
Comme au patinage artistique, les notes sont mises sur 6 (6 étant le maximum). Une façon d'inviter les éditeurs de cassettes à faire des pirouettes !

DISQUETTES : S'AMUSER AVEC L'ORDINATEUR

Ne vous fiez pas aux apparences : malgré leur air sérieux, les micro-ordinateurs savent aussi très bien se distraire et gérer des jeux d'une complexité incroyable. Bien sûr, il s'agit de matériels assez chers que seuls les joueurs fanatiques (et riches !) pourront s'offrir. Mais il est aussi possible de disposer d'un éventail étonnant d'ordinateurs et de programmes par le biais des clubs de micro-informatique ludique.

FAUCONS

L'adaptation la plus fidèle du *Phoenix* de nos cafés. Un graphisme exemplaire.
Le joueur dispose de trois vaisseaux spatiaux pour s'opposer aux faucons de l'espace, drôles d'oiseaux croassants et diablement hostiles. Il devra les détruire quatre fois avant de se trouver confronté au vaisseau mère des volatiles.
OEufs au départ, il s'ouvrent et se cassent pour devenir oiseaux. Tentez donc de les « tuer dans l'œuf » avant qu'ils ne fondent sur vous.
Outre un canon laser, vous disposez d'un écran de protection que vous déclenchez en appuyant sur la barre « Espace » de l'ordinateur. 5 secondes de répit, pas plus ! Les oiseaux qui viendront se heurter à votre écran mourront sans pitié.
– Et voici enfin le vaisseau-mère. Il vous faut percer sa coque.Les faucons affolés autour du vaisseau ne vous laissent aucun répit.
Faucons est un jeu très difficile. C'est un véritable exploit que d'anéantir successivement les quatre vagues d'oiseaux puis le vaisseau-mère. On regrettera que l'écran de protection s'active avec la barre « Espace », ce qui vous oblige à faire des aller-retours entre votre poignée de commande et le clavier de l'ordinateur. Pas commode ! Mais le graphisme humoristique et terrible du jeu de café est admirablement rendu, et les bruitages satisfaisants. Une bonne programmation. (Piccadilly Software/Apple II/Disquette 48K).
TYPE : adresse.
INTERET : 3/6.
GRAPHISME : 4/6.
DUREE : 10 mn.
FIABILITE : 3/6.



LE DESERT DES TARTARES

L'allusion à l'œuvre de Buzzati est tout à fait fictive. Vous vous contenterez ici de traverser un désert long de 200 kilomètres. Trois niveaux de jeu : Pied Tendre, Initié ou Vieux Renard. Vous pouvez donner plusieurs instructions à votre chameau : boire, dormir, courir à pleine vitesse ou trottiner. La touche « S » vous donnera quand vous le voudrez l'état de fatigue de la bête, le nombre de rations d'eau restantes, et les jours que vous pouvez passer sans boire. Vous allez vous trouver confronté à plusieurs dangers que l'ordinateur sélectionne selon un mode aléatoire : la tempête de sable, qui peut vous égarer et vous faire revenir en arrière ; la soif, qui vous oblige à boire régulièrement ; des nomades, que vous pourrez attaquer ou esquiver ; enfin vous êtes pourchassé pendant toute la traversée par de cruels pillards ; qu'ils vous rattrapent, et c'est la mort... Cette sombre présence dans votre dos vous oblige à doser subtilement repos et route ; ne pas épuiser le chameau dans des galops insensés qui sèmeraient les pillards, mais ne pas trop se reposer et se faire rejoindre.

De temps en temps, la rencontre d'une oasis vous permettra de remplir de nouveau vos gourdes. Une petite nuit de repos là-dessus, et le chameau est retapé pour plusieurs jours.

Il est bien difficile, au niveau Vieux Renard, de ne pas périr quelque part dans les sables. Il s'agit, en fait, d'établir un parfait dosage, que l'ordinateur gère en termes mathématiques. Le problème nous rappelle un peu ici celui posé par le désormais classique « Atterrissage lunaire » des calculettes. C'est dire que *« Le Désert des Tartares »* est un programme simple et sans prétention, dont la seule ambition est d'initier au Basic par le jeu. En effet, un livret fourni avec la cassette vous dira comment changer les instructions du jeu, multiplier les tempêtes ou ralentir les pillards. Le jeu est uniquement « verbal » et dépourvu de tout graphisme, ce qui souligne assez sa conception éducative Basic. (Victor Lambda I/Cassette 16K/Basic).

TYPE : réflexion.
INTERET : 2/6.
GRAPHISME : pas de dessin, du texte uniquement.
DUREE : 20 à 30 mn.
FIABILITE : 3/6.

LA CAVERNE DES LUTINS

Les micro-ordinateurs se prêtent fort bien aux « jeux de rôles ». Ils tiennent la place du maître de jeu, celui qui sait et vous dit ce qui vous arrive.

Dans l'immense dédale de la *Caverne des Lutins*, votre tâche est de ramener un maximum de trésors à votre point de départ. Il vous faudra aussi survivre. Mais la grande originalité de ce programme réside dans le fait que vous êtes contraint de découvrir vous-même comment parler à l'ordinateur pour qu'il exécute vos ordres (le programme est, bien sûr, en français !). Prenons un exemple : Victor vous signale qu'il y a une pelle par terre. Vous creuseriez volontiers le sol pour voir si quelque trésor n'y est pas enseveli. Vous écrivez donc sur l'écran : « CREUSE ». Victor répond : « QUOI ? PARDON ? » ou « ET AVEC QUOI ? » : vous avez en effet oublié de lui demander de prendre d'abord la pelle.

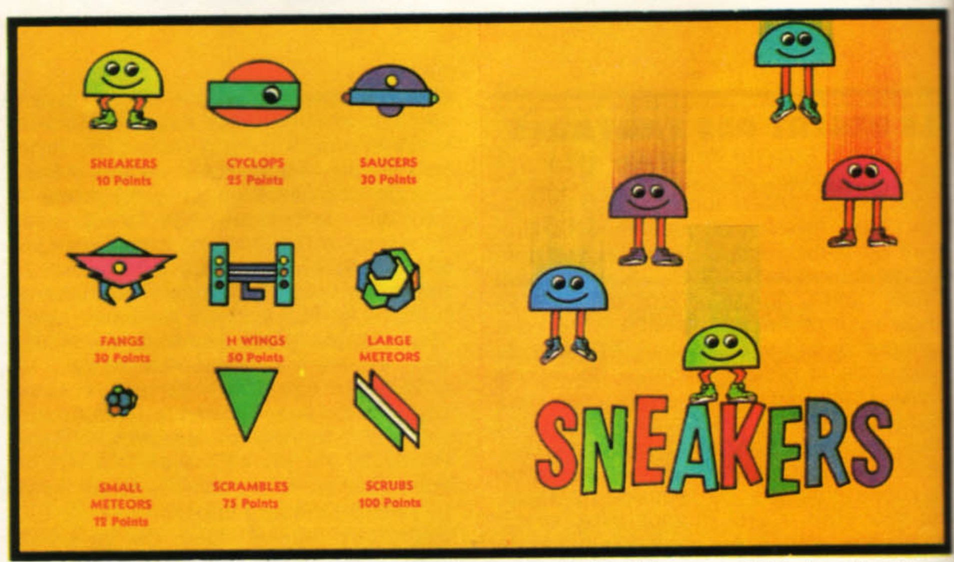
Démarche logique donc, qui se complique d'une recherche de vocabulaire. Pour allumer votre briquet et y voir clair, il vous faudra penser qu'il s'agit d'un vieux briquet à mèche, et donc écrire « BATS BRIQUET ». La lampe s'allumera... si Victor l'a déjà dans les mains.

TUBES

Vous pouvez d'ailleurs à tout moment vérifier ce que porte Victor. Vous remarquerez très vite que ses possibilités musculaires sont limitées, et qu'il affiche en cas de surcharge : « JE SUIS TROP CHARGE ! ». Vous devrez alors abandonner l'objet qui vous semble le moins nécessaire.
Les diverses pièces de la caverne contiennent des trésors que vous pouvez gagner si vous faites preuve de logique et d'une bonne mémoire. Le premier trésor rencontré est un tapis persan, sur lequel est posée une lourde chaise. Vous demandez à Victor de soulever la chaise pour prendre le tapis, et il vous répond : « JE NE PEUX PAS ENCORE ». Bon. Il vous faudra traverser quelques salles pour trouver des vitamines. Mais Victor ne veut pas les avaler : « C'EST TROP SEC », dit-il... Vous partez alors à la recherche d'un peu d'eau. Entre temps, vous avez essayé de saisir une épée magique et vous avez reçu une décharge électrique. Vous trouverez des gants un peu plus loin.
Il est donc préférable de prendre des notes et de tracer au fur et à mesure de son exploration un plan détaillé des salles et des objets rencontrés, pour pouvoir faire machine arrière. Quelques trucs enfin : évitez de poser le globe lumineux. Pour partir du marécage initial, indiquez « BAS ». Vous trouverez la lumière nécessaire dans le sol... L'elfe n'est pas méchant. Tout cela pour vous permettre de démarrer plus rapidement votre périple et de connaître sans attendre les aventures les plus effroyables. On regrettera l'absence de toute fonction de « débloquage ». La fonction « AIDE » est très limitée, et Victor se contente le plus souvent de vous dire « EXAMINEZ LES OBJETS », examen bien souvent sans intérêt. Nous savons, de source sûre, qu'il est très rare qu'un explorateur ramène les dix trésors sans trépasser. Mais ce n'est pas le moindre des charme de ces jeux de rôles que de vous proposer des missions presque impossibles. La *Caverne des Lutins* est un exemple simple et idéal de cette nouvelle forme de jeu, une excellente initiation pour les novices. Quant à Victor, vous verrez qu'il ne manque pas d'humour dans ses réparties ! (Victor Lambda 1/Cassette 16K).

TYPE : jeux de rôle.
INTÉRÊT : 4/6.
GRAPHISME : pas de dessin.
DURÉE : de 1 h à 3 jours.
FIABILITÉ : 4/6.

SNEAKERS



Ne vous attendez pas à un jeu révolutionnaire. Les joueurs tirent sur des cibles mobiles avec un canon à déplacement horizontal. Ce ne sont pourtant pas les *Space Invaders*. Car la partie se décompose en huit phases bien distinctes qui mettent à l'épreuve toutes les qualités du joueur. Les cibles ont des styles d'attaque très divers, et l'accélération permanente de leur passage achève de vous dérouter. Des problèmes de synchronisation élémentaire font vite leur apparition !
Le graphisme est aussi une des attractions principales de cette disquette. Les petits monstres sont présentés comme des héros de bandes dessinées. Les Sneakers, Cyclops, Saucers, Fangs, H. Wings, Meteors, Scrambles et Scrubs sont aussi adorables que mortels ! Vous avez cinq rounds pour les affronter ; un vaisseau-ravitailleur viendra vous apporter à la fin de chacun, un nouveau canon tout neuf.
On regrettera toutefois que les commandes du jeu d'Apple ne soient pas à la hauteur de l'extrême rapidité des Sneakers. A ce titre, les Sneakers, Scrubs et H. Wings sont quasi invincibles.
A recommander toutefois chaudement pour s'amuser en famille et exercer ses réflexes et son coup d'œil sur des monstres au graphisme hilarant. (Sirius Software/Apple II/Disquette 48K).

TYPE : adresse et coup d'œil.
INTERET : 3/6.
GRAPHISME : 5/6.
DUREE : 15 mn.
FIABILITE : 4/6.

MISSILE COMMAND

Voici donc la troisième pièce du majeur triptyque des *Missile Command* Atari : une version pour micro-ordinateur, après celle du café et la variante un peu simplifiée du VCS. En fait, le jeu sur ordinateur est une transcription quasi parfaite du jeu d'arcade originel. Jugez plutôt...
Les joueurs commencent par choisir le nombre de participants, un ou deux, en indiquant s'ils désirent gagner une cité supplémentaire tous les 10 000 points. Le but, rappelons-le, est de protéger un groupe de six cités d'une pluie de missiles et de fusées avec ses propres ABMs (missiles anti-ballistiques) dont le nombre reste limité.
Le bombardement ennemi se répartit en courtes vagues, toujours plus rapides et mortelles. On pourra programmer le jeu pour commencer à la vague n° 10 et tester ses limites, ou, si l'on est un vieux joueur, éviter d'ennuyeuses premières vagues (ou vaguelettes).
Le curseur qui guide l'impact de vos missiles est d'une rapidité délicieuse ; il permet donc de déployer le fameux « parapluie », cette succession horizontale d'explosion de missiles très rapprochés qui, commandée par un initié, est bien capable d'anéantir d'un seul coup toutes les fusées ennemies.
Mais les armes de l'ennemi sont multiples : missiles à têtes multiples qui se divisent au-dessus de vos villes, bombardiers eux de basse altitude qui lâchent une extraordinaire puissance de feu, ou encore de minuscules satellites qu'il faut bien surveiller au risque de les voir se faufiler entre vos impacts !
Le joueur peut heureusement reprendre son souffle pendant que l'ordinateur, après chaque vague, compte les missiles et les villes sauvegardées.
La stratégie d'ensemble est similaire à celle du jeu d'arcade. Il faut bien mémoriser le temps que met un de vos missiles pour rejoindre son point d'impact, et adapter constamment sa vitesse à celle, croissante, des fusées ennemies. Quand la situation se gâtera, on se contentera de préserver une ou deux villes, aussi proches que possible l'une de l'autre et du stock central de missiles. On pourra ainsi franchir de nouveaux multiples de 10 000 et augmenter son capital-ville. On vous conseillera aussi d'envoyer des missiles de sécurité sur les côtés de l'écran, de temps en temps, pour intercepter l'arrivée possible d'un bombardier ou d'un satellite, avant qu'ils n'entrent en action.
Le graphisme est bien sûr à la hauteur, et les couleurs des vagues et objets judicieusement choisies. (Atari 400 et 800/Cartouches ROM).

TYPE : adresse.
INTERET : 4/6.
GRAPHISME : 4/6.
DUREE : 20 mn.
FIABILITE : 4/6.

Jean-Michel Maman

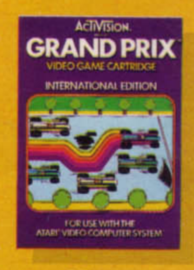
Dry Monopole. Le Champagne Qui Fait Pétiller Les Yeux Des Hommes.



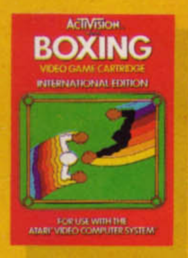
VIDEO JEUX



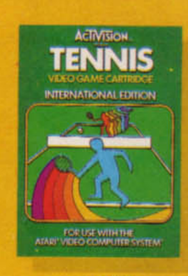
STAMPEDE
Sautez en selle et attrapez le plus de veaux possibles. Le jeu vidéo le plus rapide de l'Ouest.



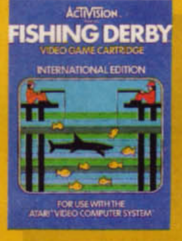
GRAND PRIX
Accélérez, faufilez-vous, freinez : toute l'ambiance et l'excitation d'un vrai Grand Prix de Formule 1.



BOXING
Frappez ! esquivez ! frappez ! encaissez ! Boxing : un combat de boxe d'un réalisme haletant.



TENNIS
Servez, montez au filet, rattrapez de volée : toutes les subtilités et les joies d'un match de tennis grandeur nature. Un très grand jeu vidéo.



FISHING DERBY
Repérez le poisson, ferrez-le, et remontez-le le plus vite possible, avant que le requin l'ait mangé. Un concours de pêche passionnant.



SKIING
Les arbres, les portes et les bosses défilent à toute vitesse. Foncez, dévalez la pente, et savourez les joies d'une grande descente en ski.



DRAGSTER
Surveillez le compte à rebours, changez de vitesse, et brûlez de la gomme : vous connaîtrez enfin la folle excitation des courses de dragster.



LASER BLAST
Des vaisseaux ennemis attaquent. Détruisez-les avant qu'ils ne vous abattent. Un combat de l'espace terrifiant.

IMPORTATEUR POUR LA FRANCE
J.B. INDUSTRIES - 06800 CAGNES S/MER

le Télétonu



JEUX POLICIERS: POURSUITE DANS UN FAUTEUIL

Gendarmes et voleurs méritaient bien d'être un jour enfermés dans la moulinette électronique. C'est chose faite. Désormais, cinq jeux palpitants et scintillants vous entraînent au pays du crime et du flagrant délit.

Notre prime enfance est marquée par une foule de jeux de capture comme le chat perché (et toutes ses variantes), la délivrance (ou délo), ou de recherche : cache-cache, jeux de piste et même colin-maillard. Ces jeux possèdent tous des règles bien définies. Mais il en est un qui n'a que faire d'un règlement : quand on joue aux gendarmes et aux voleurs, l'unique souci des enfants est de reconstituer l'image mythique de la lutte du bien contre le mal, en l'illustrant des faits divers de l'actualité.
Or, que sont les jeux policiers électroniques sinon la transposition, sur un écran ou un tapis de jeu, de ces trois tendances principales : poursuivre ou être poursuivi, dénicher l'identité de l'adversaire et l'endroit où il se cache, ou au contraire égarer l'enquêteur, illustrer les mythes anciens ou actuels ? Tout cela évidemment sans avoir besoin de sortir de chez soi : confort oblige.
Nous nous trouvons donc en présence de cinq jeux : deux jeux de société avec ordinateur :
— *Electronic Detective,* de Ideal
— *Anti-Gang,* de Miro
Deux jeux vidéo domestiques sur console Atari :
— *Superman*
— *Maze Craze*
Et un jeu vidéo de café :
— *Lupin.*

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Flagrants délits

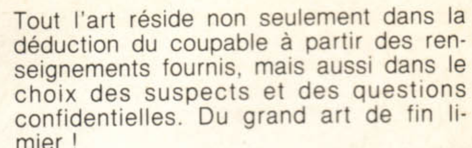
On peut déjà constater que trois de ces jeux empruntent leur nom et leur thème à deux personnages mythiques de la littérature et du cinéma, tandis que le troisième se réfère à la brigade vedette, spécialiste des flagrants délits spectaculaires. Trois occasions donc de se mettre dans la peau de vos héros. Notez que *Maze Craze* signifie labyrinthe de la folie, ce qui vous promet des sensations fortes !
Passons maintenant à l'étude des jeux proprement dits.
Les deux jeux de société assistés par mini-ordinateurs ont en commun trois points :
— Le rôle de l'ordinateur qui mène le jeu dans la mesure où il pose l'énigme aux joueurs, et les aide à la résoudre par des signaux lumineux ou sonores.
— Le fait qu'il s'agisse avant tout de jeux de réflexion, où le joueur le plus rapide à trouver et à arrêter le coupable, l'emporte.
— Une complexité relative, qui les rend inabordables avant l'âge de 12 ou 13 ans (les fabricants qui les proposent dès 10 ans ont dû les faire tester par des surdoués !).
Mais là s'arrêtent les points communs : si *Electronic Detective* ne fait appel qu'à la réflexion pure, dans la mesure où il n'y a que les joueurs, leurs notes et l'ordinateur, *Anti-Gang* — avec lequel on progresse au moyen de dés pour attraper le coupable, et où des cartes Anti-Gang font sans cesse rebondir l'action — fait entrer en jeu une part considérable de hasard, ce qui le rend plus spectaculaire mais moins rigoureux qu'*Electronic Detective.*
Car, en fait, *Anti-Gang* est un jeu essentiellement attractif dans lequel la durée de réflexion n'excède jamais une minute si l'on joue méthodiquement. Avec *Electronic Detective,* qui possède trois niveaux de difficulté, on a affaire, surtout en force 1 (la plus sélective) à des casse-têtes dignes des plus grands classiques du jeu de réflexion. Une simple description des deux jeux illustrera aisément ces propos.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Coupable ou suspect

Anti-Gang vous propose de prendre en flagrant délit un cambrioleur invisible dont les déplacements sont guidés et signalés par l'ordinateur, qui vous indique dans quel immeuble il se trouve au départ puis ses déplacements (bruits de pas, de porte, de fenêtre brisée ou de course dans la rue). A vous de le repérer, mais ne le manquez pas lors de l'arrestation : vous perdriez votre carte de détective qu'il faudrait alors racheter. Avec de la méthode, on suit correctement le voleur, mais l'imprévisible (coup de dés malheureux, un autre joueur renseigné par l'indicateur, renvoi inopiné à l'agence de détective, etc.) contrarie la réalisation de l'arrestation. Avec *Electronic Detective,* pas de surprise : 20 personnages répertoriés par l'ordinateur, une victime, 19 suspects interrogés qui ont tous un alibi. Aucun ne ment, sauf à propos des empreintes sur l'arme du crime, qui achèveraient de confondre le coupable. Mais même sur ce point, le suspect peut ne pas mentir. Cependant, tous les suspects ne disent pas la même chose à tous les joueurs : les alibis de chacun sont divulgués, mais ils réservent à celui dont c'est le tour, des renseignements confidentiels (1, 2 ou 3 selon le niveau de difficulté).





Tout l'art réside non seulement dans la déduction du coupable à partir des renseignements fournis, mais aussi dans le choix des suspects et des questions confidentielles. Du grand art de fin limier !
Ajoutons que la partie, sur *Electronic Detective,* est marquée par l'arrestation du coupable, ou l'élimination des joueurs qui se sont trompés sur le vrai coupable en arrêtant un innocent. Sur *Anti-Gang,* il faut accumuler 100 000 francs de primes d'arrestation, chaque voleur rapportant entre 10 000 et 30 000 francs, plus 5 000 francs par délit commis durant la poursuite de l'anti-gang. Mais l'argent, dans ce jeu, circule à une vitesse impressionnante. Signalons enfin qu'*Electronic Detective* fournit des feuilles de synthèse de renseignements tout à fait efficaces. Avec *Anti-Gang,* il faut fabriquer son propre aide-mémoire de repérage. A moins de rester excessivement concentré.
Ces deux jeux représentent, en fait, les deux possibilités d'introduction de l'informatique dans le jeu policier : un jeu de poursuite, style « colin-maillard », attrayant et plein d'imprévu, dont l'humour est loin d'être absent (voir les fiches des suspects ou les cartes des détectives), bref, un jeu familial.
Electronic Detective est, au contraire, un jeu de réflexion calme et patient, le « détective challenger » en quelque sorte, auquel on peut d'ailleurs jouer seul.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Le premier qui s'échappe...

Les trois jeux vidéo, eux, ne sont pas des jeux de réflexion, mais d'action pure et simple. Pour les trois, l'idée de base est toujours la même : au cours d'un trajet semé d'embûches, le héros que commande le joueur doit accomplir une mission précise : *Superman,* dans le jeu du même nom, doit arrêter cinq bandits qui ont fait sauter un pont à Métropolis, puis reconstruire le pont après avoir récupéré les trois morceaux qui le composent. Mais attention : un des bandits est en hélicoptère, et Superman risque d'être blessé par des éclats de kryptonite verte qui sont disséminés dans la ville. Il cesse alors de voler et se traîne sur le sol en attendant que sa fiancée vienne le soigner. Arrestations et soins se font par simple contact. Le jeu est chronométré. Les commandes d'Atari sont très maniables, mais le jeu requiert une certaine habileté.
Maze Craze, contrairement à *Superman* qui se déroule dans une ville représentée sur l'écran, se passe dans un labyrinthe, apparent ou invisible, selon la difficulté du jeu choisi (il y en a une infinité). Il s'agit ici encore de capturer des bandits en leur passant sur le corps, seule condition pour pouvoir sortir du labyrinthe. A moins que vous ne choisissiez une variante plus cruelle, où il vous faudra éviter ces mêmes bandits au risque de périr, tout en recherchant la sortie du labyrinthe ! Si l'on joue à deux, le premier qui s'échappe remporte la partie. Un jeu d'action pure très rapide et terriblement captivant.
Le dernier de ces jeux met en scène le célèbre gentleman-cambrioleur. Ce *Lupin* que l'on trouve encore dans certains cafés se déroule également dans un labyrinthe. Des bijoux s'y trouvent dissémi- ▶



nés, et Arsène Lupin doit tenter de les atteindre puis de les porter vers la sortie. Mais des policiers font bonne garde et notre héros doit éviter de les rencontrer sous peine d'être capturé. Ses déplacements sont commandés par une manette, mais Arsène a aussi la possibilité, deux fois à chaque parcours, de tuer les agents qui sont sur le point de le prendre, en appuyant sur un bouton spécial. Mais il vaut mieux utiliser ce dernier recours avec parcimonie. Un jeu assez difficile, mais il existe des « par-cœurs » que l'on assimile très vite.

En comparant ces jeux, on constate que le plus original est sans doute *Superman* grâce à son décor inédit et à son excellent graphisme. De plus, c'est un jeu très varié et les coups de théâtre y abondent. Mais les amateurs de labyrinthes sont nombreux, comme en témoigne le nombre de jeux vidéo bâtis sur ce principe. *Maze Craze* a pour lui la quantité des niveaux de difficultés qu'il propose, et ses palpitants labyrinthes invisibles. Quant à *Lupin,* il chatouille agréablement l'esprit un peu subversif qui existe en chacun de nous. Il est si plaisant de faire la pige aux forces de l'ordre par jeu interposé ! Maurice Leblanc l'avait bien compris !

Les principales qualités de ces jeux vidéo sont donc le délassement qu'ils procurent, car il n'y a pas besoin de réfléchir (ils n'en laissent d'ailleurs pas le temps !), mais d'agir. Ils permettent aussi de se placer dans les conditions palpitantes de l'existence aventureuse des chasseurs du crime, ou de son plus sympathique représentant.

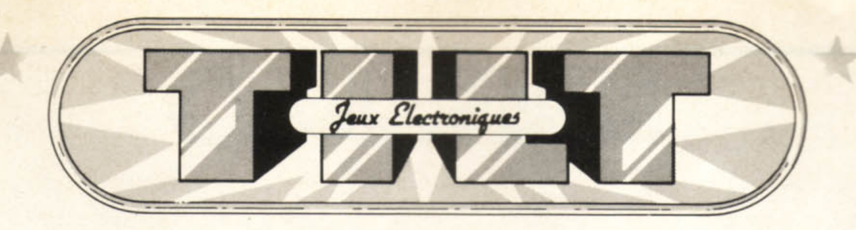
On peut, par contre, leur reprocher une durée de jeu un peu courte, et un rythme très rapide : pas le temps de s'arrêter pour faire le point d'une situation. Enfin, le réalisme de l'action n'est pas toujours convaincant. Cela devrait donner des idées aux constructeurs. Car, si le bilan de cet aperçu des jeux vidéo policiers est loin d'être négatif, on se dit que le modèle du genre reste à faire.

Alors, jeu de réflexion ou jeu vidéo, que choisir ? Les deux, évidemment : car leurs vertus sont fort différentes, mais très complémentaires. A ce propos, on pourrait peut-être avancer une suggestion : ne serait-il pas possible de réconcilier une fois de plus ces deux familles, comme cela a été fait pour les échecs, le Backgammon et bien d'autres jeux traditionnels encore ? En effet, on imagine fort bien un jeu vidéo en deux temps : phase de réflexion tout d'abord, afin de situer et d'identifier le malfaiteur (ou le butin !) ; phase d'action ensuite, pour mettre la main dessus. Une solution de plus pour attirer aux techniques actuelles les inconditionnels du jeu classique, et pour remédier à l'aspect souvent mécanique et stéréotypé du jeu vidéo.

Philippe ADJUTOR



	ELECTRONIC DETECTIVE	ANTI-GANG	SUPERMAN	MAZE CRAZE	LUPIN
TYPE DU JEU	réflexion	réflexion et hasard	vidéo console	vidéo console	vidéo de café
NB. DE JOUEURS	1 à 4	2 à 4	1 ou 2	1 ou 2	1 ou 2
PRESENTATION	★★	★★	★	★	★
DIFFICULTE	très ardue	facile à moyenne	moyenne	difficile	difficile
AGE MINIMUM	12 ans	10-11 ans	12 ans	12 ans	16 ans (légal)
RICHESSE EN PERIPETIES	moyenne	très grande	grande	moyenne	moyenne
ATTRAIT LUDIQUE	★★★	★★★	★★	★★★	★★
REMARQUES	Très bon ordinateur	Ordinateur très simple mais suffisant	Une des grandes réussites d'Atari	Une infinité de tableaux	Assez rare aujourd'hui
NOTRE AVIS	★★★	★★★	★★★	★★	★



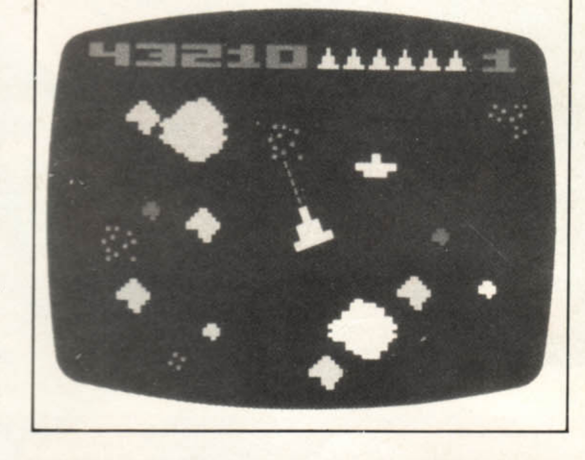
CONCOURS

Dès ce premier numéro, Tilt vous propose un concours destiné à découvrir et à récompenser les champions en herbe de jeux vidéo. Il est ouvert à tous, à l'exception du personnel de Tilt et de la Société Atari. Pour participer, il suffit de réaliser un très bon score sur la cassette «Astéroïds»* et de nous adresser votre résultat accompagné du bulletin ci-dessous dûment rempli ou recopié. Les meilleurs d'entre vous recevront les prix suivants offerts par la Société Atari :



Pour apporter la preuve de votre score exceptionnel, adressez-nous avant le 30 septembre 1982 (le cachet de la poste faisant foi), une photographie noir-et-blanc ou couleur (développée) prise en fin de partie et sur laquelle votre score sera très lisible.

Pour vous aider à réaliser cette photo, un conseil : choisissez une vitesse d'obturation de l'ordre du 8ème de seconde.



NOM ....

PRENOM ....

AGE ....

ADRESSE COMPLETE ....

....

....

Que les meilleurs gagnent !

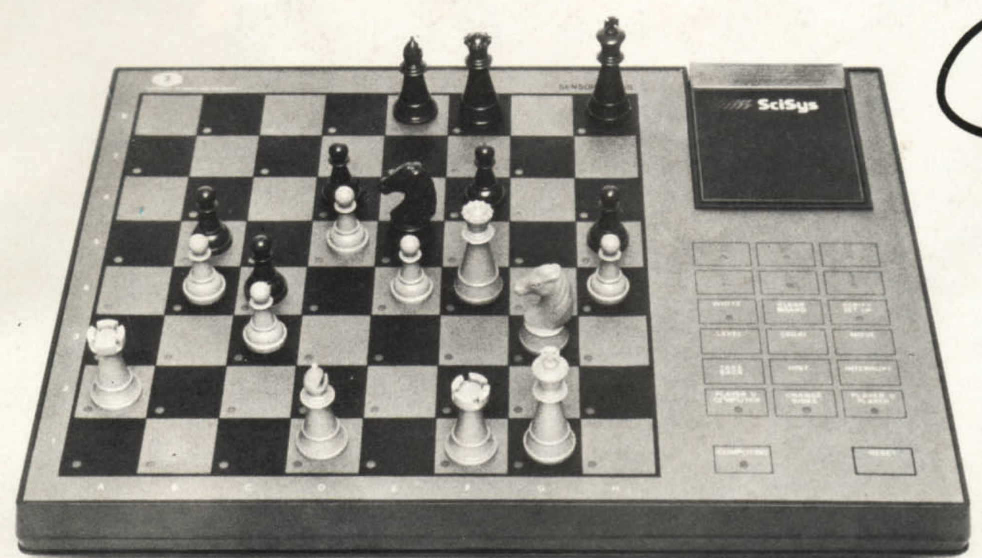
N'hésitez donc pas à participer à notre grande confrontation nationale «Astéroïds» et faites ainsi partie des dix meilleurs joueurs sélectionnés par Tilt en adressant votre résultat à :

TILT/JEUX ELECTRONIQUES
Concours «Astéroïds»-Atari
2, rue des Italiens
75440 — Paris Cedex 09

* Les participants ne disposant pas d'un VCS Atari ou d'une cassette Asteroids peuvent concourir aux bureaux de Tilt ou un matériel sera mis gracieusement à leur disposition.
Règlement complet sur demande .

Nouveau Sensor Chess II : votre partenaire modulaire à cases sensitives.

300 F
+ 5 mensualités
de 295 F



CENTRE DE DÉMONSTRATION

Le Sensor Chess est exposé en permanence dans notre centre de démonstration-vente : 17, rue Victor-Massé, Paris, ouvert sans interruption de 10 h à 18 h 30 (sauf le dimanche). Vous y serez accueilli par des passionnés d'échecs, qui sont là pour vous conseiller. Tél. : 285.85.02.

JOUEZ PENDANT 10 JOURS CHEZ VOUS AVEC LE SENSOR CHESS II

Ce nouvel échiquier électronique à cases sensitives vous évite claviers, codes à taper et décodage. Désormais, une simple pression de la pièce sur la case suffit et l'ordinateur vous répond directement par signaux lumineux.

- Le Sensor Chess II fonctionne avec un programme de base (4K) intégré à l'appareil. Vous pouvez en accroître les performances en ajoutant des modules supplémentaires (2K, 4K) en option.
- Il joue indifféremment avec les blancs ou les noirs, quelle que soit leur position, et respecte toutes les règles des Échecs.
- Il possède huit niveaux de jeu.
- Si vous êtes débutant, face à une difficulté, le Sensor Chess II a une touche "conseil" pour vous aider.
- Une touche "Legal" permet de visualiser tous les déplacements possibles de la pièce que vous voulez jouer. De plus, il peut signaler, avec la même touche, les pièces en prise dans les deux camps.
- Le Sensor Chess II peut jouer contre lui-même et vous faire ainsi une démonstration aussi intéressante qu'instructive.
- Si vous avez fait une erreur, vous pouvez annuler votre coup et le rejouer, même si l'ordinateur a déjà répondu. Vous pouvez ainsi revenir sur trois coups complets.
- Grâce à son système monitoring vous pouvez commencer une partie par la variante de votre choix et sur le nombre de coups que vous désirez. Vous pouvez alors étudier les ouvertures classiques ou rejouer une partie.
- A n'importe quel moment de la partie, vous pouvez vérifier la position de toutes les pièces sur l'échiquier.
- Le Sensor Chess décide automatiquement de la "promotion" ou de la "sous-promotion" qui lui est la plus favorable : la dame ou le fou, le cavalier, la tour.
- Il vous permet de changer de niveau de jeu en cours de partie.
- Il possède une vaste bibliothèque d'ouvertures : la Française, la Ruy Lopez, la Sicilienne, le Gambit de la Dame, etc.
- Il peut enregistrer des positions de problèmes et les résoudre jusqu'au Mat en 4 coups.
- Il fonctionne sur secteur, en 220 volts, avec un adapteur fourni.
- Le Sensor Chess est garanti 1 an, le service après-vente est assuré directement par l'importateur.



BON POUR UN ESSAI DU SENSOR CHESS II

Je désire recevoir, sans engagement de ma part, le Sensor Chess II. **Ci-joint mon premier règlement.**

☐ Comptant : 1690 F
☐ En deux fois : 690 F à la commande + le solde : 1000 F 10 jours après la livraison.
☐ A crédit : 300 F à la commande + 5 versements de 295 F (soit, au total 1775 F).

par ☐ chèque bancaire ☐ virement C.C.P.
à l'ordre de : C.E.P.I., 17, rue Victor-Massé, 75009 Paris.

Au cas où je déciderais de ne pas le garder, je vous le retournerais dans les dix jours dans son emballage d'origine et je serais immédiatement remboursé de mon premier versement.

Offre garantie jusqu'au 31 déc 82.
Envoi franco de port, recommandé sous emballage renforcé.

Tt

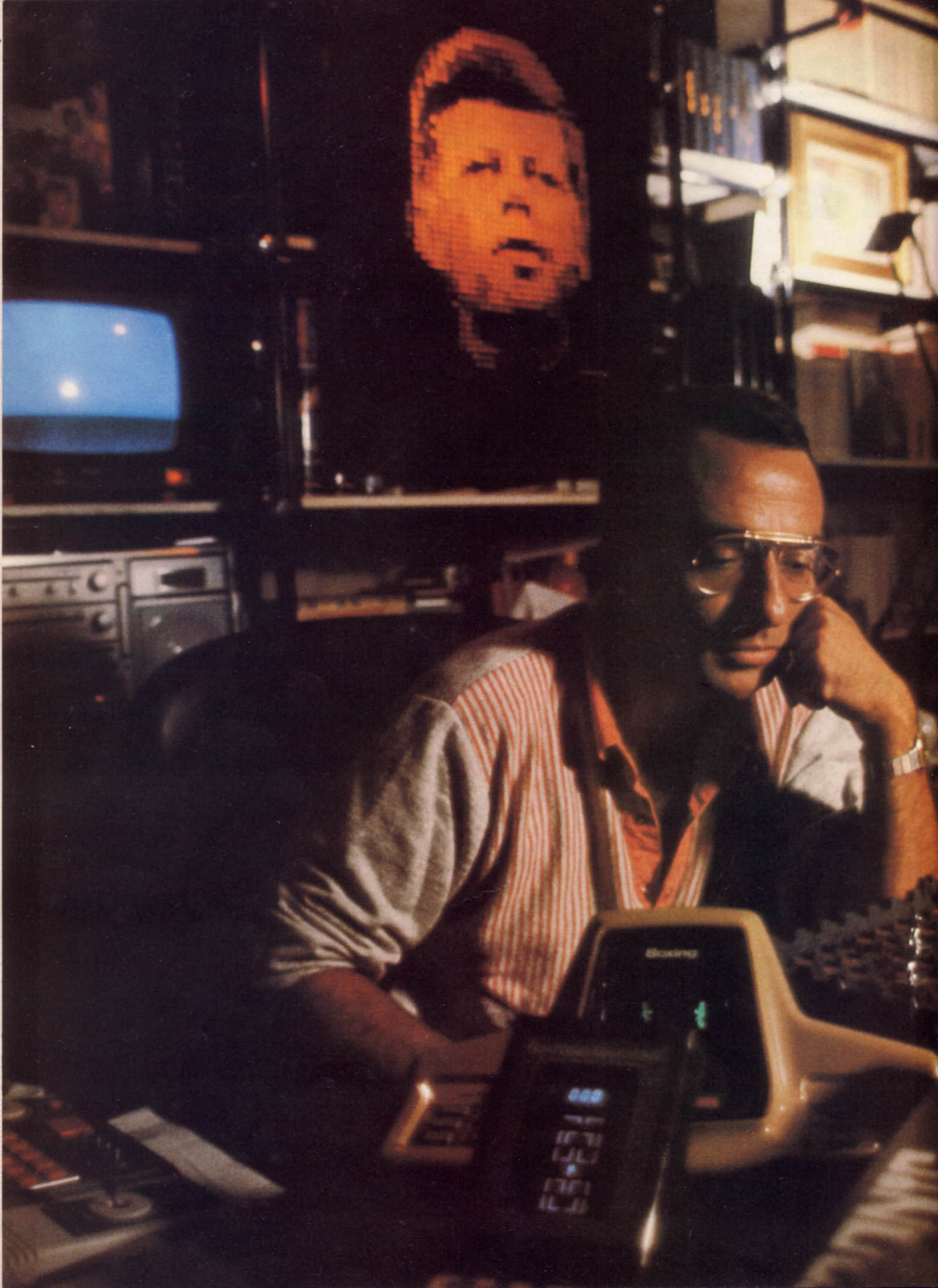
M.
Mme
Mlle
Nom ______ Prénom ______

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans signature d'un des parents

Numéro ______ Rue ou Lieu dit ______

Commune ______

Code postal ______ Localité du bureau de poste ______



Les Fanas

MOUROUSI JOUE ET GAGNE...



Chez lui, Yves Mourousi ne parle pas : il joue. Las de jouer les vedettes du petit écran, il s'amuse avec lui. Il passe de la bataille navale aux énigmes, du carré chinois aux échecs, il est atteint d'Atarimania.

Il lui arrive donc de jouer une bonne partie de la nuit. Pour lui, ces jeux sont de véritables programmes de réflexion ou d'inextricables casse-têtes : « Cela me défoule, j'ai une passion pour les jeux. Ils développent les qualités d'adresse, de rapidité et aiguisent les réflexes. C'est en même temps une détente plus active que la télé », dit-il presque en s'excusant.

Il se promène au milieu des bip-bips, des wouaps, des gloups, des sifflements, des notes musicales et autres bruitages électroniques, regrettant de ne pas les entendre assez.

(Suite p. 78)

ELIE BERNAGER

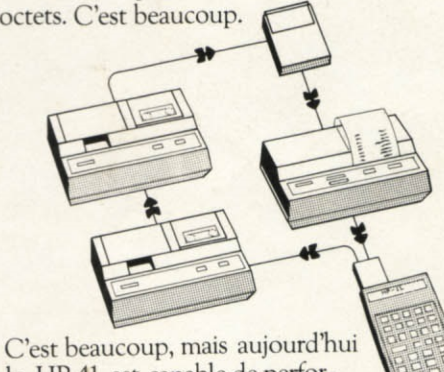
131.000 octets : vous entrez dans le territoire informatique.

HP-41 + HP-IL

Le HP-41 est alpha-numérique et utilise la logique informatique. C'est bien.

Le HP-41 accepte quatre périphériques à la fois. C'est mieux

Le HP-41 peut stocker 2240 octets. C'est beaucoup.



C'est beaucoup, mais aujourd'hui le HP-41 est capable de performances infiniment supérieures : il peut acquérir une puissance quasi-illimitée, dialoguer avec trente périphériques et devenir un véritable ordinateur de poche.

Comment ? Grâce au HP-IL. Un système d'interface surdoué, signé Hewlett-Packard Quelques exemples : le HP-IL permet à votre HP-41 C ou CV de dialoguer avec des unités à cassettes de 131.000 octets chacune ou encore des imprimantes thermiques à mémoire tampon, des lecteurs de code à barres, d'étonnants modules horloges, un convertisseur d'interface et bien d'autres périphériques nés ou à naître.

Quel que soit votre secteur d'application, le HP-IL vous donne les moyens d'être ambitieux : il vous rend maître d'un véritable système de calcul, puissant, souple, évolutif. Il vous ouvre un territoire sans limite : le territoire informatique.

Pour obtenir la liste des distributeurs, adressez-vous à Hewlett-Packard France, 91947 Les Ulis Cedex. Tél. (6) 907.78.25.

Les moyens de l'ambition.



LES JEUX À CRISTAUX LIQUIDES

Poids-plume et mini-format, les jeux à cristaux liquides vous entraînent dans les aventures les plus imprévues. Pour vous tirer d'affaire, seuls comptent l'habileté et le sang-froid ! Nous les avons essayés pour vous aider à les reconnaître... et à les dominer !

Leurs dimensions (celles d'une calculatrice de poche) leur permettent de glisser partout, dans une poche, une sacoche, un cartable, un sac à main. Certains peuvent même se suspendre à un passant de ceinture, à un porte-clé ou encore se dissimuler sous l'apparence anodine d'une montre. Car, à leur jeu s'ajoute toujours une fonction temps : une montre (de précision électronique !), souvent un dateur qui vous enseignera les jours de la semaine en anglais, parfois un chronomètre (au dixième de seconde) sans oublier le réveil : plus moyen d'oublier un rendez-vous, un parcmètre ; vous pouvez enfin vous endormir dans un train sans craindre de laisser passer votre arrêt : bref, ils sont petits mais deviennent vite indispensables.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Variantes inattendues

Techniquement ? Ils sont modernes, fiables et économiques. L'écran à cristaux liquides, qui préfigure celui des téléviseurs extra-plats de demain, est associé à l'électronique de pointe (micro-processeur). Résultat : une consommation d'énergie extrêment réduite, qui assure aux piles mercure (deux ou trois selon les modèles) une durée de vie de six à douze mois. Quant au fonctionnement, il est relativement simple ; il suffit, la première fois, de lire soigneusement la notice explicative fournie avec le jeu. Attention, la programmation de l'heure et du réveil ne pose pas de problèmes, si l'on suit l'ordre des opérations ; mais n'essayez pas ▶



Certaines ruses sont déjouées par

d'aller trop vite : sauter une étape équivaut souvent à une erreur et donc à un réveil qui sonne trop tôt ou trop tard, à une montre qui indique l'heure du matin au lieu de celle de l'après-midi

Le principe du jeu est généralement facile à comprendre et les touches qui animent les personnages sont d'un maniement aisé. Cependant, il semble que certains fabricants de jeux orientent leur production vers une plus grande complexité dans les déplacements des personnages. Alors que dans la plupart des jeux, deux boutons suffisent à mouvoir les protagonistes, on voit apparaître des jeux avec trois, quatre touches : inutile de préciser que la difficulté augmente avec la multiplication des commandes. Le plaisir croît-il lui aussi proportionnellement ? Ce n'est pas sûr. En fait, cela dépend des joueurs eux-mêmes : certains pourront préférer des jeux qui exigent d'eux une plus grande habileté manuelle. D'autres choisiront d'exercer leurs réflexes face à une machine qui imposera un rythme très rapide. Mais que les joueurs débutants se rassurent : la plupart des modèles présentent deux programmes de jeu : au premier niveau, la machine commence par un rythme assez facile (pas trop, cependant), qui va peu à peu en s'accélérant. Quand vous saurez vaincre la machine à ce niveau ou lorsque vous aurez établi vos premiers records « honorables » (attention, vous ne pourrez pas tricher en les « gonflant » puisque le score est mémorisé par l'ordinateur !), vous pourrez passer au niveau deux ; le jeu sera alors plus rapide, des variantes inattendues tenteront de vous prendre en défaut. Des ruses, qui vous permettaient de marquer un grand nombre de points au permier niveau, seront déjouées par l'ordinateur. A vous alors de trouver une nouvelle tactique pour augmenter vos scores !

★★★★★★★★★★★★★★★

La palme de la miniaturisation

L'utilisation d'une même technique (écran extra-plat et composants électroniques miniaturisés) a naturellement conduit les fabricants de jeux à rechercher une présentation, une esthétique ou des gadgets susceptibles de nous séduire. Le format tout d'abord : dans ce domaine, exception faite de la montre-jeu de chez Bandai, qui remporte incontestablement la palme de la miniaturisation, il n'y a pas de différences notables ; tous les jeux sont de taille à peu près équivalente et leur transport ne pose guère de problèmes. Plus variée d'une marque à l'autre, la largeur de l'écran : les jeux Nintendo, importés par J.I. 21. et I.T.M.C., sont, à cet égard, les plus performants : ils sont lumineux et l'impression d'espace que l'on a en jouant n'est certes pas étrangère à leur succès. Il ne faut pas cependant croire qu'un grand écran est forcément synonyme de clarté : la finesse du dessin des personnages, l'importance du décor, le choix des couleurs jouent un grand rôle. Ainsi, Bandai et Nintendo, qui semblent pourtant opposés l'un à l'autre (l'écran du premier est plus petit ; Nintendo utilise des couleurs vives, alors que Bandai préfère la sobriété du noir et de l'argent brossé, etc.), offrent à leurs acquéreurs un même plaisir : les saynètes sont vivantes, le trait précis, le jeu agréable et varié. D'autres caractéristiques peuvent s'ajouter au jeu lui-même : la possibilité de couper le son, très importante pour qui veut s'amuser dans une pièce commune sans déranger ses voisins ; la présence d'une petite béquille pour poser l'appareil sur une table de nuit ou sur un bureau... Une seule lacune : aucun ne dispose d'un écran lumineux problème de piles ? sans doute ; mais cela est parfois gênant, lorsque l'éclairage extérieur est insuffisant. Quant aux couleurs du boîtier, chacun choisira en fonction de ses goûts personnels. Sachez simplement que les boîtiers, en plastique, et l'écran n'apprécient guère le sable et tout ce qui est susceptible de les rayer (Bandai y a pensé et fournit une petite pochette noire, semi-rigide, très pratique). Attention donc aux clés et aux grains de sable rapportés de vacances.

★★★★★★★★★★★★★★★

Vos réflexes et vos muscles

Vous voilà pilote d'hélicoptère ; la ville est secouée par un tremblement de terre, un immeuble a pris feu, d'autres s'écroulent ; des blessés surgissent sur les toits et vous appellent à l'aide. Avec votre appareil, secourez-les le plus vite possible et amenez-les jusqu'à votre héliport. Attention, vous ne pourrez prendre qu'un ou deux passagers à la fois et les obstacles se dressent devant vous. Sachez les éviter, sinon, tout est perdu. *(Tremblement de terre ;* France Double R). Maintenant, enlevez votre cas-



l'ordinateur...

que d'aviateur pour prendre celui de pompier. Un fou lance des bâtons de dynamite du toit et des fenêtres de l'immeuble Bandai. Il vous faut courir de droite à gauche pour les récupérer dans votre seau. Gare aux contre-pieds : ils sont généralement mortels, car vous n'avez pas le temps de revenir sur vos pas et le bâton de dynamite explose. Trois explosions et vous êtes mort. Heureusement un policier est là et vous aide en tirant sur le dynamiteur fou : il ne peut l'arrêter, hélas, mais à partir de mille points vous avez un bonus de cinq cents points à chaque coup de feu *(Dynamite ;* Bandai).

Décidément, vos réflexes et vos muscles sont mis à rude épreuve. Après avoir fait travailler vos jambes, au tour des bras. Ramez le plus rapidement possible pour récupérer les parachutistes largués d'un hélicoptère. S'ils tombent à l'eau , malheur à eux : l'océan est infesté de requins ; on voit leurs ailerons menaçants. Ça y est, un homme à la mer ; le requin l'entraîne et le dévore. Son museau surgit et il vous nargue d'un grand sourire réjoui. Trois disparus et c'est terminé : les autres parachutistes ne veulent plus sauter. Prenez garde ; ils peuvent emmêler leur parachute dans les palmiers qui poussent au bord de l'eau. Nul ne sait quand ils se décrocheront : gardez toujours l'œil sur eux sinon... à l'eau ! *(Parachute ;* Nintendo).

Arrêtons ces jeux trop dangereux pour un temps : tous ces morts finiraient par nous déprimer. Le ridicule, lui, c'est bien connu, ne tue pas et c'est tant mieux, car avec le jeu du singe et du jongleur, on n'est pas toujours à son avantage. Le singe, du haut de son palmier, laisse tomber ou plutôt lance des noix de coco dans toutes les directions et à des vitesses différentes. Rattrapez-les avec votre palmier, sinon la noix, en tombant, creusera un trou dans la route et le singe éclatera de rire, en tapant ses pieds l'un contre l'autre. A vous alors de lui montrer que vous êtes le plus habile, en l'empêchant de lancer un projectile dans un trou déjà fait. Si cela arrive, une seule solution : changer de métier *(Le singe et le jongleur ;* Bandai).

★★★★★★★★★★★★★★★★

Tu seras un ange...

Vous vous y êtes résolu ? Alors une suggestion (du chef !), devenez serveur dans une crêperie. Votre expérience de jongleur va d'ailleurs vous servir : le cuisinier adore faire sauter les crêpes et attend de vous que vous fassiez de même. Les délicieuses galettes vont donc devoir rebondir trois fois avant d'atterrir dans l'assiette du client. Inutile de préciser que le cuistot, ébloui par vos talents, va envoyer ses crêpes de plus en plus rapidement *(Crêpes;*Ludotronic). Tous ces rebondissements vous ont plu ? Alors, continuez, non plus avec des crêpes, mais avec des hommes. Un immeuble a pris feu ; les pompiers sont là, mais ils n'ont pas de grande échelle. Une seule issue pour les occupants de l'immeuble, bloqués par les flammes : sauter dans la toile tendue par les sauveteurs. Ces derniers les feront alors rebondir jusqu'à l'ambulance. Au début peu confiants dans cette technique, les habitants prennent peu à peu de l'assurance et se jettent en plus grand nombre par les fenêtres (il peut y avoir jusqu'à neuf blessés sur l'écran). A vous de courir ! si vous laissez tomber quelqu'un à terre, il s'écrase et apparaît, pourvu de deux ailes et d'une auréole, en haut de l'écran. Trois anges de plus au ciel et vous n'avez plus qu'à chercher un autre travail : le jeu est terminé *(Au feu ;* Nintendo).

Pourquoi ne pas retourner à vos premières amours ? C'est décidé, vous allez dresser un phoque à jongler avec des ballons. Il va vous falloir de la patience pour lui enseigner à monter sur chaque estrade (il y en a trois) et à renvoyer la balle dans un panier. Heureusement vous disposez d'un stock de poissons ; encore faut-il que le phoque se dépêche en venant chercher sa récompense : la balle ne doit pas tomber sinon le dompteur le réprimande d'un coup de ballon sur la tête. Soyez vigilant : à partir d'un certain score le nombre de ballons et la vitesse augmentent *(Le phoque jongleur ;* Bandai).

Vous avez pris goût au poisson ? Partez donc à la pêche. Les poissons sautent hors de l'eau pour échapper au requin ; à vous de les attraper. Méfiez-vous cependant : si vous voyez apparaître un aileron, sauvez-vous avant que le corps ne soit visible en entier. Votre bateau serait alors renversé et le jeu terminé *(Pêche au requin ;* France Double R).

Ouf, vous voilà revenu au port... sous les traits de Popeye. Vous devez bientôt repartir ; Olive est du voyage. Aussi vous lance-t-elle des boîtes d'épinards et divers aliments. Brutus, jaloux, surgit alors et essaie de vous envoyer à l'eau. Serez-vous ▶



Attention, réflexes mis à rude ép

capable d'éviter ces coups de poing, tout en rattrapant la plus grande quantité de ravitaillement possible ? (*Popeye ; Nintendo*).

★★★★★★★★★★★★★★★

Votre ami Mickey

Tous ces travaux vous ont épuisé sans vous rapporter beaucoup ? Abandonnez-les et rendez-vous sous les fenêtres de M. Richman. Celui-ci jette littéralement l'argent par les fenêtres ; à vous de le récupérer. Courez à droite et à gauche ; sautez pour attraper les billets qui s'envolent ; ne négligez pas les pièces qui tombent plus rapidement à terre. Méfiez-vous cependant : un voisin, jaloux, va essayer de vous écraser avec de lourds ballons qu'il jette par la fenêtre. Une seule solution : sautez par-dessus lorsqu'ils arrivent (*M. Richman ;* Epoch'). Dégoûté par la ville et par l'argent, vous avez décidé de partir à la campagne, chez votre ami Mickey. Celui-ci s'est lancé dans l'élevage de poules et il a fort à faire. Saurez-vous l'aider à récupérer dans son panier les œufs qui tombent de quatre poulaillers différents à un rythme infernal ? Gare à la casse ! Heureusement, Minnie est là, aussi. Si, lorsqu'elle apparaît sur l'écran, un œuf tombe, un poussin jaillit des coquilles tombées à terre et disparaît. Si elle est absente, l'œuf se casse et une faute est enregistrée (*Mickey Mouse ;* Nintendo).

Vous avez certainement vu le film « King Kong ». Un gorille, amoureux d'une jeune femme, l'entraîne en haut d'un gratte-ciel. Des avions surgissent, qui le tuent. Vivez ou revivez cette scène fameuse. Des chasseurs essayent de détruire l'immeuble sur lequel se trouve King Kong. Celui-ci, en se déplaçant rapidement, réussit à les atteindre et à les détruire. Mais une jeune fille tombe du ciel. King Kong pourra-t-il à la fois la sauver et parer aux attaques d'avions ? Tous vos réflexes seront nécessaires pour aider le pauvre animal (*King Kong à New York ;* Epoch'). King Kong vous effraie un peu ? Amusez-vous plutôt avec Snoopy. Ce dernier doit jouer au tennis avec Charlie Brown. C'est bien fatigant : il faut grimper à l'arbre pour recevoir les services de Charlie. De plus, Lucie intervient et renvoie, très vite, certaines balles à Snoopy. Heureusement, quand on rate un service, on peut retourner se coucher sur le toit de sa niche, ce qui n'est pas désagréable. Pour tout à fait bien dormir, il suffit d'oublier le bruit de verre brisé et le « crash » qui apparaît sur l'écran ! Charlie Brown est furieux et jette sa raquette à terre (*Snoopy Tennis ;* Nintendo).

★★★★★★★★★★★★★★★

Cheval de Troie

Vous voilà maintenant, du moins nous l'espérons, suffisamment entraîné pour passer aux choses sérieuses. Des pirates veulent monter à bord de votre bateau. Il faut défendre votre trésor ; vous courez d'un pont à l'autre ; vos ennemis grimpent, à l'aide d'échelles de corde en trois endroits différents. Ne vous laissez pas envahir, mais frappez-les d'un coup de sabre. Ne vous découragez pas, l'entraînement vous permettra d'en venir à bout (*Pirates ;* Ludotronic). Autant la mine patibulaire des pirates incitait à les frapper vigoureusement, autant celle, réjouie et sympathique, des petits singes que l'on doit assommer avec un bâton dans le jeu *Ouistitis* ne stimule guère notre zèle. A vrai dire, le principe est le même que celui du jeu *Pirates*, auquel on peut jouer sans scrupules et l'on ne saura vous reprocher de préférer vous défouler sur de vilaines bobines plutôt que sur des ouistitis railleurs (*Ouistitis ;* Ludotronic).

Si réellement vous ne rêvez que massacres et tableaux de chasse, alors changez d'époque et retrouvez les hommes des cavernes. Des condors veulent leur voler leur précieux repas. Nos ancêtres essayent de les en empêcher et les frappent ; un oiseau, atteint trois fois, tombe et est alors attrapé (*Condor ;* Ludotronic). La vie dans les grottes ne vous plaît pas ? Peut-être préférez-vous l'époque des pionniers du Far West. Ce n'était pourtant pas de tout repos, comme vous allez pouvoir en juger. Un fort dont vous êtes le dernier défenseur est attaqué ; les Indiens tentent d'y mettre le feu en lançant des torches enflammées. Bondissez en haut, en bas, à droite, à gauche pour éteindre les commencements d'incendie et ne comptez pas sur la cavalerie : elle n'arrivera pas à temps pour vous sauver (*Fire Attack ;* Nintendo). Décidément, vous aimez les voyages dans le temps ; vous voilà à l'époque du Cheval de Troie. Vos soldats, sans armes, accourent vers le fort, poursuivis par des ennemis ; baissez le pont-levis pour les laisser rentrer ; remontez-le pour faire tomber les attaquants dans les douves. Soudain, le Cheval de Troie apparaît ; il va laisser monter



reuve !...

sur son encolure vos hommes et/ou vos adversaires. Pour empêcher ces derniers de passer, brandissez votre lance et transpercez-les *(Cheval de Troie ;* France Double R).
Toutes ces émotions guerrières vous ont épuisé ? Retrouvez le farniente de vos vacances. Farniente ! Pas tant que ça : au cours d'un voyage, des touristes doivent traverser un lac avec leurs bagages. Pas de bateau à l'horizon, mais des tortues. En sautant de carapace en carapace, il devrait être possible de passer de la rive gauche à la rive droite. Un seul inconvénient : des poissons montent parfois à la surface pour manger et les tortues, gloutonnes, ne résistent pas à la tentation ; dès qu'elle en aperçoivent un, elles plongent. Gare au bain si vous êtes à ce moment-là sur leur dos *(Le pont des tortues ;* Nintendo). Après la chaleur des pays tropicaux, vous voilà « à l'ombre »... derrière des barreaux. Bien entendu, vous essayez de vous évader ; saurez-vous éviter les gardiens qui font leur ronde et courir jusqu'à la grille, qui s'ouvre régulièrement ? Un conseil, n'essayez pas de foncer, rusez plutôt en vous dissimulant derrière des piliers *(Evasion ;* Ludotronic). Vous avez réussi à vous évader, bravo ! maintenant, allez vous faire oublier en Afrique, sous les traits d'un explorateur. Méfiez-vous cependant, la région que vous explorez n'est pas de tout repos : de féroces cannibales rôdent. Pour leur échapper, vous devez gagner l'échelle de corde qui tombe d'un hélicoptère *(Chasse à l'homme ;* Ludotronic). Il n'est pas nécessaire d'aller si loin pour connaître les dangers de certains parcours ; il suffit de vouloir traverser une voie rapide pour prendre son train. Essayez avec le jeu *Passage de piéton*, vous revivrez à coup sûr des angoisses bien connues *(Passage de piéton ;* Bandai). Après cette expérience, vous avez choisi de rester sur le trottoir ? C'est, en effet, plus sage. Mais est-ce réellement plus sûr ? Ce n'est pas certain, surtout lorsque l'on se promène dans une ville où les gens adorent manger les bananes. Inutile de dire que le pauvre balayeur a fort à faire pour éviter les accidents *(Peau de banane ;* Ludotronic). Epuisé, ce dernier a d'ailleurs décidé d'aller se coucher. Et c'est autour du veilleur de nuit de s'agiter comme un forcené : l'hôtel, dans lequel il travaille, est habité par des somnambules ; il faut sans cesse courir deci de-là pour éviter qu'ils ne tombent dans l'escalier, ne marchent sur une planche à roulettes ou sur le chien, ou ne se prennent un râteau dans la figure. Bref, ce n'est pas de tout repos *(Insomnies ;* Ludotronic).

★★★★★★★★★★★★★★★★

Super-vitamines

Retrouvons notre ami King Kong. Apparemment, il a réussi à sortir vivant de l'immeuble sur lequel il s'était réfugié. De retour dans la jungle, il vit des jours heureux avec la femme qu'il aime. Il n'a pas cependant une existence tranquille. Sa fiancée, fort coquette, adore se laver sous une cascade. Lui doit veiller sur elle, attraper les bûches qui descendent au fil de l'eau et écraser les serpents qui la menacent, tout en évitant de vilains oiseaux qui tentent de l'assommer, lui, avec des pierres. Heureusement, il est bien récompensé de ses peines lorsque la jeune fille, enfin propre, l'autorise à la prendre dans ses bras pour la sécher *(King Kong Jungle ;* Epoch'). M. Richman, que nous avons vu en train de dilapider sa fortune, s'est reconverti : il est devenu bûcheron. Lui, aussi, a bien du tracas ; alors qu'il abat un arbre, il entend un grand cri : un de ses compagnons tombe de branche en branche ; il n'a que le temps de bondir pour le recevoir dans ses bras. De plus, sa tâche est encore compliquée par des ours qui surgissent de la forêt. Saurez-vous l'aider à triompher de tous ces obstacles ? *(M. Woodman ;* Epoch'). Après les difficultés matérielles, voici les difficultés immatérielles. Qui ne connaît pas le Pac Man et ses fantômes ? Vous devez manger le plus de fruits possibles sans être touché par les fantômes qui vous poursuivent. Contre ceux-ci, un seul moyen de défense : deux super-vitamines qui vous permettent de les écraser. Attention cependant, leur effet est très limité dans le temps : il ne dure que cinq secondes. Méfiez-vous également des ponts : un fantôme peut se dissimuler sous une arche *(Epoch'Man ;* Epoch'). Vous êtes familiarisé avec le surnaturel ? Tant mieux, car la maison hantée dans laquelle vous devez vous aventurer est bien sinistre. N'hésitez pas malgré tout ; sinon, un pied gigantesque vous y propulsera de force et peut-être pas au bon moment. En effet, dès l'entrée, Frankenstein vous guette. Si vous êtes là lorsque ses bras sont abaissés, il vous aidera et vous broiera.

J.-M. BLOTTIÈRE



28 jeux analysés au Tiltoscope.

	DESIGN	CLARTE	COULEUR	PERSON-NAGES	DECOR	FACILITE D'EMPLOI	NOTICE	PILES
TREMBLEMENT DE TERRE	**	***		*	*	***	***	2
DYNAMITE	***	**		***	*	**	***	2
PARACHUTE	***	***	**	***	**	***	***	2
LE SINGE ET LE JONGLEUR	***	***	**	***	*	*	***	3
CREPES	*	**	**	**	*	***	***	2
AU FEU	***	***	**	***	***	***	***	2
LE PHOQUE JONGLEUR	***	***	*	**	*	**	***	2
PECHE AU REQUIN	***	***	*	*	*	***	***	2
POPEYE	***	**	**	***	**	***	***	2
MONSIEUR RICHMAN	**	**		**	*	***	**	2
MICKEY MOUSE	***	***	**	***	**	***	***	2
KING KONG A NEW YORK	**	**		**		***	**	2
SNOOPY TENNIS	***	***	***	***	***	***	***	2
PIRATES	**	*	*	*	**	***	***	2
OUISTITIS	**	**	**	**	**	***	***	2
CONDOR	*	*	*	**	*	***	***	2
FIRE ATTACK	**	***	***	***	***	***	***	2
CHEVAL DE TROIE	***	***	**	**	*	***	***	2
LE PONT DES TORTUES	***	***	***	***	***	***	***	2
EVASION	*	*	*	*		***	***	2
CHASSE A L'HOMME	*	*	*	*	*	***	***	2
PASSAGE DE PIETONS	***	***		***	*	**	***	2
PEAU DE BANANE	*	**		*	*	***	***	2
INSOMNIE	**	**	*	**	**	***	***	2
KING KONG JUNGLE	**	***	*	***	**	***	**	2
MONSIEUR WOODMAN	**	***		***	**	***	**	2
PAC-MAN	***	***	*	**	***	**	*	2
MONSTER PANIC	***	***	**	***	***	**	*	2

DATEUR	CHRONO-MÈTRE	BEQUILLE	COUPURE DU SON	NOTRE AVIS	CONSEILS, TRUCS ET ASTUCES
NON	NON	★★★	NON	Jeu très simple ; pas très gai. Notice en français, tableau en anglais.	Essayer de ramener systématiquement l'hélicoptère au centre de l'écran.
NON	NON	★★★	★★★	Action très rapide, bonus en cours de jeu. Le coupe-son est très pratique.	Soyez très rapide, concentrez-vous. Gare aux crampes du pouce.
NON	NON	★★★	NON	Jeu assez vif ; plutôt pour garçons.	Prenez garde aux parachutistes accrochés aux palmiers ; ils en tombent très vite.
★★★	★★★	NON	NON	Design original ; pas de béquille mais un anneau pour la ceinture.	Attention aux vitesses différentes des noix. Surveillez leur ordre de lancement.
NON	NON	★	NON	Distrayant mais pas aussi captivant qu'on pouvait le penser.	Fixez une ligne horizontale du décor. pour avoir l'ordre de chute des crêpes.
NON	NON	★★★	NON	Passionnant ! Vous ne vous en lasserez pas de sitôt.	Méfiez-vous des personnes qui tombent du second étage ; elles tombent très vite.
NON	NON	★★★	★★★	Agréable. Un seul reproche : les pauvres phoques à la tête bandée sont bien émouvants. Trop sensibles s'abstenir.	N'oubliez pas de faire remonter le phoque sur l'estrade pour renvoyer la balle.
NON	NON	★★★	NON	Jeu plaisant mais un peu monotone.	L'homme pêche des deux côtés de son bateau ; souvenez-vous en pour éviter le requin.
NON	NON	★★★	NON	Dommage que Popeye ne puisse se défendre que par la fuite. On a fait mieux.	Brutus frappe Popeye en deux temps ; profitez-en.
NON	NON	NON	NON	Jeu varié, intéressant. Combine trois actions différentes.	Attention aux pièces qui tombent plus vite que les billets.
NON	NON	★★★	NON	Très bon jeu ! Convient à tous ceux qui n'aiment pas les scènes de guerre.	Surveillez les œufs dès leur apparition sur l'écran ; n'oubliez pas Minnie.
NON	NON	NON	NON	Un bon jeu de réflexe, handicapé par un design vraiment terne.	Revenez systématiquement au milieu du toit pour être le plus efficace.
NON	NON	★★★	NON	Excellent ! Convient à tous.	Méfiez-vous des balles de Lucie. La plupart du temps, ce sont elles qu'il faut renvoyer en premier.
NON	NON	★	NON	Personnages trop petits ; un jeu très rapide cependant.	Ne vous arrêtez surtout pas. Assomez sans trêve.
NON	NON	★	NON	Le gardien des noix de coco a vraiment une vilaine tête.	L'astuce, ici, consisterait à laisser les singes tranquilles et à assomer le gardien.
NON	NON	★	NON	Un jeu sans surprise au design un peu terne.	Ne suivez jamais le premier condor, efforcez-vous d'avoir une vue d'ensemble.
NON	NON	★★★	NON	Jeu assez difficile dont on ne se lassera pas trop vite.	Surveillez l'ordre d'arrivée des indiens sur l'écran.
NON	NON	★★★	NON	Intéressant. Il faut un certain temps avant d'açquérir le « coup de main ».	Servez-vous des « bip » sonores ; appuyez lorsqu'ils sonnent.
NON	NON	★★★	NON	Un jeu sympathique qui plaira beaucoup aux petits enfants.	N'oubliez pas que vous pouvez avancer ou reculer pour éviter les chutes.
NON	NON	★	NON	Les gendarmes et le voleur, style 1982	Avancez en vous cachant. Si vous êtes patient, vous ferez des scores phénoménaux.
NON	NON	★	NON	Le thème reste toujours d'actualité	Appliquez la même technique que pour le précédent.
NON	NON	★★★	★★★	Sensations fortes garanties ; un jeu varié et difficile.	Ne paniquez pas.
NON	NON	★	NON	Un jeu difficile qui vous amusera longtemps. Dommage que le graphisme soit si pauvre.	Jouez toujours très souplement sinon vous ne suivrez pas le rythme.
NON	NON	★	NON	Jeu réussi ; mais vous aurez du mal au début.	Offrez-vous des yeux et des mains supplémentaires.
NON	NON	NON	NON	Passionnant ; rebondissements multiples.	N'hésitez jamais, sinon...
NON	NON	NON	NON	Jeu difficile qui conviendra aux plus grands.	Coupez l'arbre le plus vite possible.
★★★	★★★	NON	NON	Jeu très vivant et agréable. Bravo pour le chronomètre et la date.	Mangez tous les fruits... même ceux qui sont sous les ponts.
★★★	★★★	NON	NON	A coup sûr, le plus difficile pour un débutant.	Ne vous découragez pas. Apprenez à attendre le moment idéal pour passer.

LE CHÂTEAU HANTÉ

Voici un grand jeu de société exclusivement créé pour vous : un jeu «électronisé», bien sûr. Avec un programme pour votre calculette, un tableau de jeu et des pions (pages 40 et 41) pour suivre l'action. Bonne chance dans votre chasse aux trésors et attention aux moguls !

Les salles d'un vieux château peuvent réserver bien des mystères et des horreurs. Aurez-vous la folle audace d'affronter les redoutables « Moguls » monstres télépathes à la force surhumaine ? Oserez-vous abandonner un de vos compagnons dans l'inquiétant donjon ? Aurez-vous assez de talismans pour pénétrer dans la salle mortuaire ?

PREPARATION

— Insérez le programme de jeu dans votre TI 58 ou 58 C (Texas Instruments).
— Découpez les pions et collez-les sur du carton.
— Retournez et mélangez les 5 pions « Talismans » et les 5 « Moguls ». Placez-en un, sans le regarder, et en le laissant toujours retourné, dans chacune des salles numérotées de 6 à 15.
— Choisissez les 4 héros de votre expédition parmi les 5 proposés (médecin, acteur, bûcheron, danseur, savant). Vous jouez seul.
— Placez vos héros dans la salle 1.
— Frappez un nombre entre 0 et 199 000, puis frappez D (pour départ). La calculette clignote pendant 3 minutes puis se rallume pleinement. La partie peut commencer.

BUT DU JEU

Dans ce château, vous recherchez 3 trésors, répartis au hasard dans les salles. Attention : ils sont toujours gardés par un ou plusieurs monstres, qu'il vous faudra éliminer. La partie se poursuit tant qu'il vous reste au moins un héros vivant. Si vous videz un château de tous ses trésors, repartez pour une nouvelle aventure. Vous revenez en salle 1 avec les héros restants. Puis, vous coupez un instant la calculette, et tapez un nouveau nombre entre 0 et 199 000 ; vous tapez D pour Départ et vous repartez. Vous gar-



dez vos trois trésors initiaux, mais ne redistribuez ni « Talismans » ni « Moguls ».
Continuez à vider des châteaux aussi longtemps que vous vivrez. Voici un petit barème pour mesurer vos progrès :
plus de 10 trésors : Super Héros
plus de 8 trésors : Grand Aventurier
plus de 6 trésors : Aventurier
plus de 3 trésors : Novice
en dessous : Jeunot

PRINCIPES DE JEU

Vous allez explorer le château. Vous ne pouvez passer d'une salle à une autre que si elles communiquent par une porte. Tous vos héros se déplacent ensemble et ne se séparent jamais (sauf chambres et donjons - voir plus loin). Vous partez de la salle 1. La calculette affiche : P.M.M.
P : salle où se trouvent vos héros.
M : monstres de la salle (ceux-ci sont répartis au hasard pour la calculette) représentés par leur force (de 1 à 5).
Par exemple : 3. 35 : vos héros sont dans la salle 3, où se trouvent deux monstres, l'un de force 3, l'autre de force 5. Il y a des salles sans monstres (indiquées par « O »).
Les héros ne peuvent quitter une salle que lorsque les monstres en ont été éliminés. Quand ils entrent dans une nouvelle salle, ils DOIVENT combattre les monstres qui s'y trouvent, ou reculer dans la salle d'où ils viennent.
Quand vos héros entrent dans une salle, indiquez-le à la calculette en tapant le numéro de la salle, puis la lettre 1 (Aller). Par exemple, pour entrer en salle 12, tapez 12 A.
Vos héros partent avec un total de 40 points de courage. Pour connaître leur état, tapez à tout moment E. Il s'affiche : T. Points de courage.
T est le nombre de trésors que vous avez ramassé dans ce château. Par exemple, l'affichage 2. 14 veut dire que vous avez 2 trésors, et qu'il reste à vos héros 14 points de courage.
Quand vous combattez un monstre, il peut à chaque affrontement vous ôter autant de points de courage qu'il a de force. La calculette déduira automatiquement cette perte de votre total de points de courage.
Pour combattre, tapez C. Vous affrontez toujours en premier le monstre affiché le plus à droite. *Exemple :* Affichage initial : 1.15. Tapez C. Vous combattez le monstre de force 5. Affichage : 1.15. Le monstre a survécu. Tapez E. Affichage : 0.35. Vous avez perdu 5 points de courage. Retapez C : affichage 1.01. Le monstre de force 5 est mort. Tapez E. Affichage 0.35. Il ne vous a pas ôté de points de courage. Vous combattez maintenant le monstre de force 1. Tapez C. Affichage 1.00. Il n'y a plus de monstres dans cette salle 1. Tapez E. Affichage 0.34. Il vous a ôté 1 point avant de mourir.
En fait, quand vous combattez, 3 cas peuvent se présenter :
— Vous tuez facilement le monstre. Il disparait (0 à l'affichage) et vous ne perdez aucun point de courage.
— Vous le tuez péniblement. Il disparait (0 à l'affichage) et vous perdez autant de points de vie qu'il est fort.



— Vous échouez : le monstre reste (affichage de sa force) et vous perdez autant de points de vie qu'il est fort. Il vous faudra désigner celui de vos héros qui combattra.

Il combattra jusqu'à ce qu'il ait tué le monstre, ou jusqu'à ce qu'il décide de reculer dans la salle précédente avec ses compagnons (au cas où le jeu tourne mal). Il se battra encore jusqu'à ce que le total des points de courage franchissent un seuil de mort, auquel cas le héros combattant mourra et quittera définitivement le jeu.

Si on a commencé l'exploration du château avec 4 héros : le seuil de mort sera fixé à 30, 20, 10, 00 points de courage.

Avec 3 héros : mort à 30, 15, 00. Avec 2 héros : mort à 20, 00 et avec 1 héros : mort à 00.

Exemple : vos héros visitent un second château et ne sont plus que trois au départ. Ils rencontrent un monstre de force 3. C'est le bûcheron qui combat. Un échec : les points de courage tombent à 18. Un second échec : les points de courage tombent au seuil de mort 15. Le bûcheron quitte le jeu. Un autre héros peut reprendre le combat, ou tout le monde peut reculer d'une salle.

Attention : on ne peut s'emparer du trésor d'une salle qu'après avoir tué tous ses monstres. Le trésor s'affichera automatiquement si vous appuyez sur E (état).

Si vous vous emparez des 3 trésors du château, il s'affiche 0.99 pour vous signaler. Allez en salle 1 et programmez un nouveau château.

Si vos points de courage tombent à 0 (voir « Talismans ») et qu'il vous reste au moins un héros vivant, il s'affiche 9.9999... clignotant. Allez en salle 1 et programmez un nouveau château.

REGLES PARTICULIERES

TALISMANS : chaque héros a un « Talisman » qui ne protège que lui. La fiole pour le médecin, le marteau pour le bûcheron, l'émeraude pour le danseur, le fouet pour l'acteur et le vase pour le savant.

Quand les héros entrent dans une salle où il y a une pièce retournée, ils la retournent face visible. Si c'est un « Talisman », celui-ci ne peut être pris que lorsque la salle sera vide de monstres. Il ne protège personne pendant ces combats. Quand la salle sera vide, le héros prendra son Talisman et pourra l'utiliser quand bon lui semblera.

S'il porte son Talisman, le héros qui franchit un seuil de mort en combattant ne meurt pas. Mais le « Talisman » est alors définitivement retiré du jeu.

MOGULS : les «Moguls » communiquent télépathiquement leur force au monstre en action dans la salle. Bref, s'il y a un « Mogul » dans la salle, le moindre échec tue le héros combattant (sauf s'il porte son « Talisman «). Le « Mogul », épuisé par cet effort, périra lui aussi dans l'instant (même si le héros ne meurt pas).

LA SALLE DU TRONE : les héros n'y meurent jamais (noblesse oblige...)

SALLE MORTUAIRE OU SALLE DES TOMBES : les héros ne peuvent y pénétrer que s'ils sont tous munis de leurs Talismans.

CHAMBRES : tout héros combattant, qui subit un seul échec, s'endort et reste là pendant 3 déplacements de ses compagnons. Puis il les y rejoint automatiquement.

DONJONS : il s'agit seulement des trois donjons dépourvus de chiffres. On peut y placer volontairement un de ses héros en réserve. Le groupe des héros suivra alors les règles de seuil de mort de son nouveau nombre. Par exemple, un groupe de 3 héros qui en dépose 1, respecte les seuils de mort de 2. On placera au maximum un seul héros par donjon.

Le ou les héros en réserve ne reviendront en jeu que lorsque leurs compagnons seront morts. Ils rejoindront automatiquement la salle de leur trépas, ou la salle 1 au cas où il faille visiter un nouveau château.

POUR JOUER A 2 OU A 4

Chacun prend en charge 1 héros (à 4) ou 2 héros (à 2). Les trésors découverts reviennent toujours au héros qui a combattu le premier dans la salle (s'il reste vivant ! Dans le cas contraire, son successeur au combat aura la priorité !) Chaque joueur garde devant lui les trésors gagnés par son ou ses héros (pions fournis). Le vainqueur de la grande quête est le joueur qui a le plus de trésors devant lui quand tous les héros sont morts (le ou les siens compris). **J.-M. MAMAN**

Pour vous guider... une calculette et des chiffres

000	Lbl	76	60	Dsz	97	160	C	13	180	1	01
001	D	14	61	13	13	81	15	15	181	84	84
002	CMS	47	62	C'	18	82	C	13	182	Op	69
3	STO	42	63	1	01	83	+	85	183	2∅	20
4	∅9	09	64	5	05	84	1	01	184	÷	55
5	1	01	65	STO	42	85	4	04	185	1	01
6	STO	42	66	13	13	86	=	95	186	∅	00
7	1∅	10	67	5	05	87	STO	42	187	=	95
8	2	02	68	STO	42	88	12	12	188	Int	59
9	∅	00	69	11	11	89	RCL Ind	73	189	STO Ind	72
10	STO	42	70	4	04	90	12	12	190	13	13
11	13	13	71	∅	00	91	x↔t	32	191	x⩾t	77
12	1	01	72	STO	42	92	RTN	92	192	1	01
13	6	06	73	14	14	93	Lbl	76	193	96	96
14	STO	42	74	Fix	58	94	A	11	194	Op	69
15	11	11	75	2	02	95	+	85	195	3∅	30
16	SBR	71	76	GTO	61	96	1	01	196	RCL	43
17	Int	59	77	Log	28	97	4	04	197	12	12
18	9	09	78	Lbl	76	98	=	95	198	INV	22
19	INV	22	79	Int	59	99	STO	42	199	SUM	44
20	x⩾t	77	80	Pgm	36	100	∅1	01	200	14	14
21	∅	00	121	RCL Ind	73	101	—	75	201	RCL	43
22	16	16	122	13	13	102	RCL	43	202	14	14
23	1	01	123	|x|	50	103	13	13	203	x↔t	32
24	∅	00	124	STO	42	104	=	95	204	CLR	25
25	Prd Ind	64	125	12	12	105	|x|	50	205	STO	42
26	12	12	126	÷	55	106	x↔t	32	206	12	12
27	6	06	127	1	01	107	1	01	207	x⩾t	77
28	STO	42	128	∅	00	108	x = t	67	208	2	02
29	11	11	129	∅	00	109	1	01	209	2∅	20
30	Pgm	36	130	—	75	110	15	15	210	RCL	43
31	15	15	131	1	01	111	5	05	211	∅∅	00
32	C	13	132	4	04	112	INV	22	212	x↔t	32
33	Int	59	133	+	85	113	x = t	67	213	2	02
34	SUM Ind	74	134	RCL	43	114	log	28	214	x⩾t	77
35	12	12	135	13	13	115	RCL	43	215	log	28
36	Dsz	97	136	=	95	116	∅1	01	216	•	93
37	13	13	137	RTN	92	117	STO	42	217	9	09
38	∅	00	138	Lbl	76	118	13	13	218	9	09
39	12	12	139	C	13	119	Lbl	76	219	RTN	92
40	3	03	140	CLR	25	120	log	28	220	1	01
41	STO	42	141	x↔t	32	161	Int	59	221	INV	22
42	13	13	142	RCL	43	162	x↔t	32	222	Fix	58
43	1	01	143	12	12	163	1	01	223	÷	55
44	6	06	144	÷	55	164	x = t	67	224	∅	00
45	STO	42	145	1	01	165	1	01	225	=	95
46	11	11	146	∅	00	166	96	96	226	RTN	92
47	Lbl	76	147	=	95	167	4	04	227	Lbl	76
48	C'	18	148	x = t	67	168	INV	22	228	E	15
49	SBR	71	149	log	28	169	x = t	67	229	RCL	43
50	Int	59	150	INV	22	170	1	01	230	14	14
51	CLR	25	151	Int	59	171	75	75	231	÷	55
52	x = t	67	152	X	65	172	CLR	25	232	1	01
53	C'	18	153	1	01	173	STO	42	233	∅	00
54	x⩾t	77	154	∅	00	174	12	12	234	∅	00
55	C'	18	155	=	95	175	CLR	25	235	+	85
56	1	01	156	STO	42	176	x↔t	32	236	RCL	43
57	+/−	94	157	12	12	177	RCL Ind	73	237	∅∅	00
58	Prd Ind	64	158	Pgm	36	178	13	13	238	=	95
59	12	12	159	15	15	179	x⩾t	77	239	RTN	92

Programme conçu par Guy Millet

VOYAGE DANS LE TEMPS

Pourquoi refuser de s'amuser avec les bons vieux jeux de société et ne pas retrouver le doux contact du carton, du plastique ou même du bois ? Nous avons donc choisi pour vous quelques jeux (non électroniques) et les avons essayés. A vous de jouer !

★★★★★★★★★★★★★★★

QUIRKS

Remontons bien avant l'âge de pierre, et bien avant encore l'ère des dinosaures, à un âge où la terre entière était encore en gestation ! C'est l'incroyable aventure que nous propose *Quirks* (France Double R). Le but du jeu est de faire survivre simultanément trois monstres biologiques (une plante, un herbivore, un carnivore) malgré des changements de climat incessants et en dépit de la violente hostilité des monstres de vos adversaires. Vous composez vos monstres vous-même à partir de cartes ajustables — tête, tronc, queue. Libre à vous d'essayer d'imposer à la nature un éléphant à corps de poisson et à queue de perroquet ! La force de résistance de chaque partie du corps varie selon le climat du moment. On devine sans mal que le tronc du poisson se trouvera mieux dans le climat « Océan » que dans le climat « Désert »... Quand un monstre de vos adversaires vous attaque, on compare la somme des valeurs des deux monstres en présence. Le plus fort survit. Normal. Il faut donc bien choisir son moment : attaquez par exemple un chameau à corps de lézard et à queue de poisson avec un loup à corps de castor et à queue de pinson, en climat « Forêt », bien sûr ! Ce thème original est remarquablement soutenu par des dessins d'une finesse et d'une précision exceptionnelles. La présentation est très pratique.

★★★★★★★★★★★★★★★

LA CHASSE AUX VAMPIRES

Revenons maintenant vers le XVIII[e] siècle et ses terribles Carpathes. Voilà le cadre de *La chasse aux vampires* de Miro. Six malheureux voyageurs se retrouvent dans une contrée habitée par un vampire. Leur survie dépend entièrement de leur solidarité, et on se rapproche ici du principe de base des jeux dits « de rôle ».

Le tour de jeu se décompose en une phase de nuit et une phase de jour. Astucieux : elles sont déterminées par un sablier noir et blanc, qu'on retourne régulièrement ! Le jour, le vampire est sérieusement affaibli : c'est le moment pour les voyageurs de le traquer pour lui transpercer le cœur avec l'inévitable pieu. La nuit, la tendance se renverse avec le sablier : le vampire mord à droite et à gauche, et les voyageurs sont obligés de se faire des transfusions, ou de trouver refuge dans des lieux comme La Chapelle au Grimoire, La Maison du Docteur, ou l'Auberge Centrale. On regrettera seulement qu'un thème aussi amusant ne donne pas lieu à des parties plus stratégiques. Sans être trop exigeant, on peut rechercher des jeux dont le principe laisse place à une certaine réflexion. Le hasard tient ici une trop grande place, et la démarche générale reste un peu floue. On s'amusera cependant beaucoup à tenter de piéger le redoutable vampire et à éviter le bain de sang.

★★★★★★★★★★★★★★★

SAMARCANDE

Encore un peu d'histoire... Nous voici maintenant avec Marco Polo entre Venise et *Samarcande* (International Team). Un jeu de marchandage pur, qui fonctionne à merveille ! (De préférence 5 à 6 joueurs). Les marchands italiens parcourent le monde pour acheter des marchandises précieuses (ivoire, épices, bijoux) au meilleur prix et les revendre au taux le plus élevé. Vous serez vous-même étonné de votre rapacité lors des fréquents marchandages. Les taux varient à chaque tour de jeu, selon les dés lancés par le premier joueur. Les marchands peuvent aussi se revendre des marchandises entre eux, négocier, discuter, se voler honteusement, dans les cases « Marché ». Signalons encore la présence assez indésirable de nombreux pirates et pillards qui feront souvent chuter verticalement vos bénéfices ! But final : être nommé Doge de Venise, en rapportant 100 deniers dans les caisses de l'Etat.

★★★★★★★★★★★★★★★

L'ORBS

Passons donc au futur. Il appartient sans doute déjà au XXI[e] siècle. Ce casse-tête parfaitement sphérique est creusé de quatre tranchées, deux polaires et deux équatoriales, dans lesquelles il faut ordonner des billes de couleur. On pense tout de suite au Rubik's Cube, mais il ne s'agit ici ni d'une copie ni d'un plagiat.

L'Orbs est séparé en deux hémisphères qui pivotent et qui font coïncider les tranchées de trois façons :

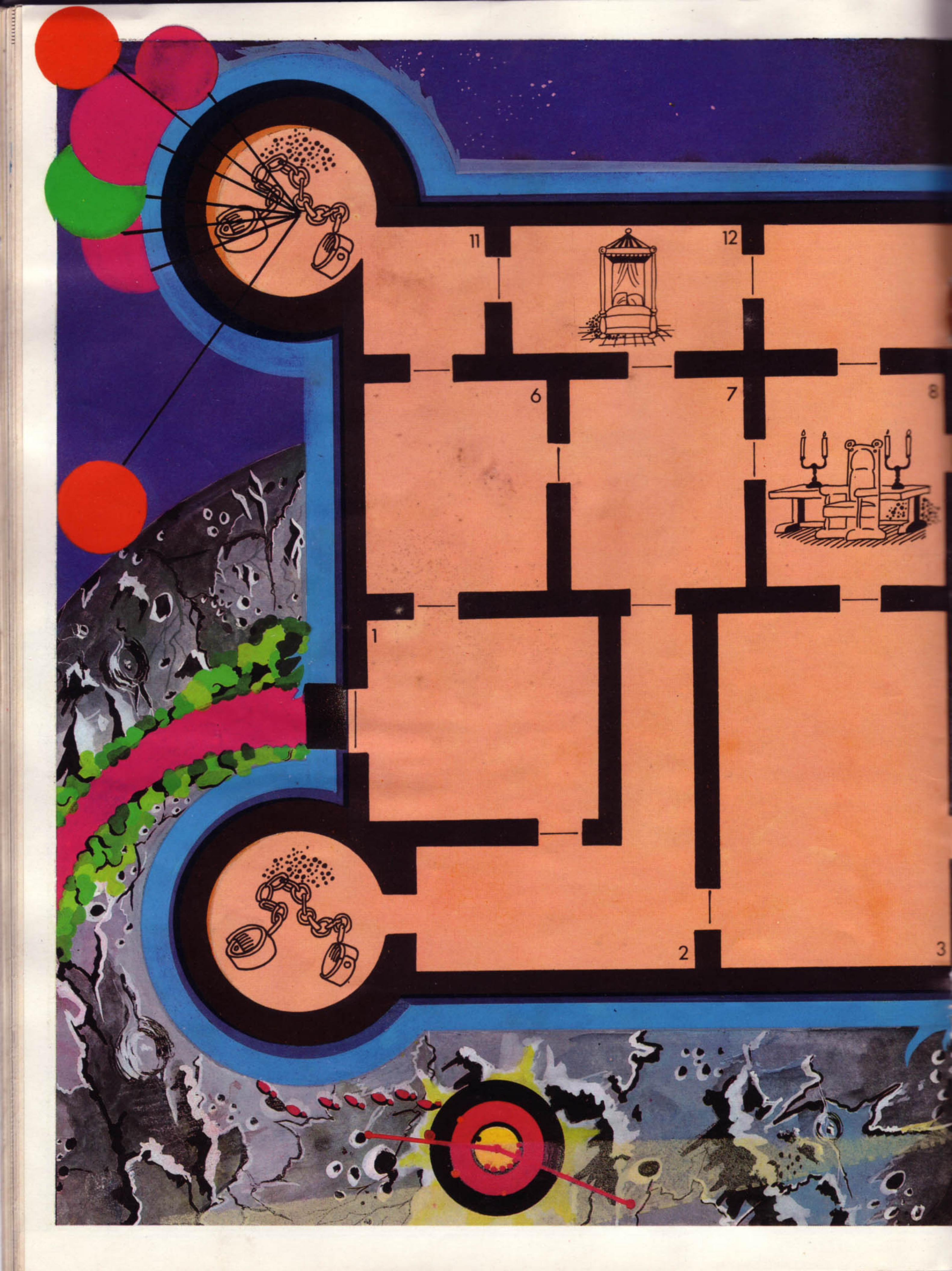
— tranchées horizontales de départ,
— deux spirales entrelacées,
— deux boucles entrelacées.

C'est en alternant ces positions et en faisant glisser les perles d'un hémisphère à l'autre qu'on parvient à réagencer les couleurs. Non sans mal, on vous le jure !

J.-M. MAMAN



SAMARCANDA
the game of un-natural selection
QUIRKS
QUIRKS
OCEAN
FOREST
PLAINS
DESERT
JUNGLE
PLANT
HERBIVORE
CARNIVORE
ANIMAL
HERBIVORE NICHE
CARNIVORE NICHE
l'ORBS
la chasse au Vampire
la chasse au Vampire


11
12
6
7
8
1
2
3

13 14 15 9 10 4 5



LE CHÂTEAU HANTÉ

- D : départ
- AFFICHAGE : P.X Y (Pièce et points de vie des personnes présentes).
- MOUVEMENT : numéro de la pièce puis A.
- COMBATTRE : frapper C
- 9.99999... clignotant : vous êtes mort !
- 0.99 : vous avez les 3 trésors. C'est gagné !
- ÉTAT : frapper E. Affichage T. X Y (Trésors conquis et points de vie restants).




L'invitation à la fraîcheur.
BIERE D'ALSACE
Obernai
Village
DUPUY-COMPTON ET ASS. OBE 205
OBERNAI VILLAGE
Obernai Village, c'est le plaisir d'une bière pur malt à la fois fine et légère.

ÉCHECS: DES ORDINATEURS BIEN ÉLEVÉS

Situé aux frontières de l'art, de la science et du plaisir, le jeu d'échecs est assurément l'une des distractions les plus agréables. Il n'a, (ou plutôt n'avait) qu'un défaut : il fallait être deux pour jouer. Cet inconvénient n'est plus.

Nous avons assisté, au cours des dernières années, à de fantastiques progrès dans ce domaine. Si les joueurs expérimentés restent très supérieurs aux machines, la grande majorité des amateurs est maintenant comblée. Tous ceux qui aiment « pousser du bois » ne sont pas forcément des passionnés, prêts à consacrer tout leur temps à leur distraction favorite, à s'inscrire dans des clubs ou à participer à des tournois. Et, jusqu'alors, à moins d'avoir beaucoup d'amis passionnés d'échecs, il n'était guère possible de progresser. L'arrivée des ordinateurs d'échecs a donc répondu à un véritable besoin. Il a permis de partir à la redécouverte de plaisirs abandonnés ou réservés à une élite.

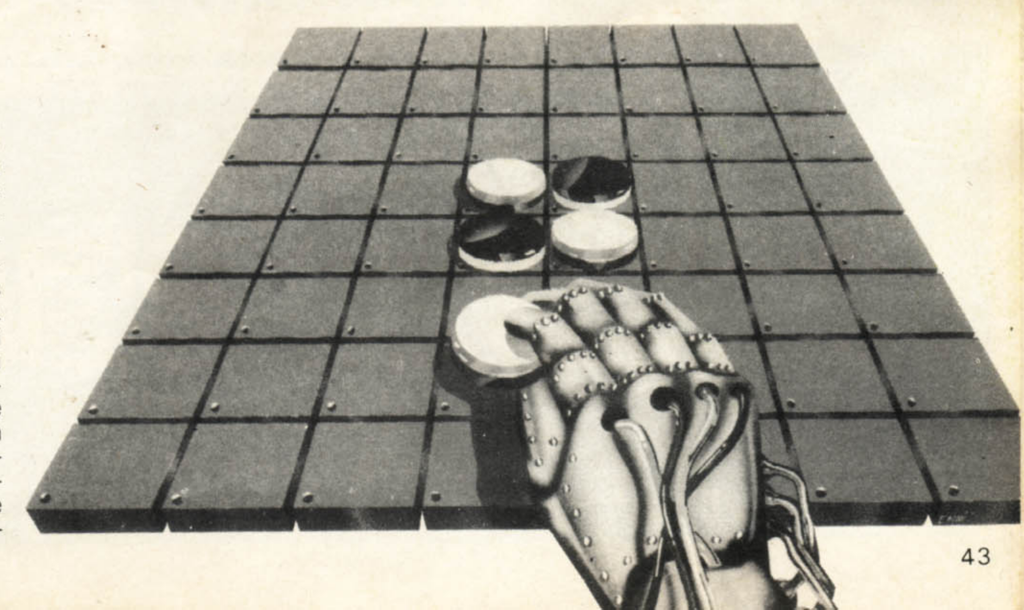
Dans ce premier numéro, nous avons voulu vous présenter des machines dites « de pointe », au prix assez élevé sans doute, mais qui offrent beaucoup de possibilités et un niveau de jeu très conséquent. Nous vous parlerons d'appareils moins chers, eux aussi performants, au cours des prochains mois, mais il nous a semblé intéressant, pour ce premier contact, de vous offrir un aperçu des techniques les plus évoluées en la matière : vous pourrez alors juger plus facilement, par comparaison, les autres ordinateurs. Peut-être serez-vous également séduit en découvrant les petites merveilles qui ont pour nom *« Sensory 9 »*, *« Chess Challenger Mark V »*, *« Mephisto II »* ; peut-être vous donneront-elles envie de jouer ou de rejouer à ce jeu ?

« Intelligentes » ou « bêtes »

Pour comprendre leur fonctionnement, il faut savoir, tout d'abord, que les ordinateurs ne « pensent » pas. On ne doit pas parler de machines « intelligentes » ou de machines « bêtes ». Lorsque vous jouerez, vous n'aurez pas affaire à un cerveau dans une petite boîte, mais à un ensemble de composantes électroniques qui exécutent ce que leur programmeur a prévu. Ne soyez donc pas trop sévère si vous découvrez une faiblesse dans le jeu et ne cherchez pas à piétiner la machine ; cela ne servirait qu'à gâcher votre plaisir. En effet, la programmation d'un jeu d'échecs est fort complexe et demande beaucoup de temps : théoriquement, il suffit d'enseigner à la machine les règles du jeu, le mode de déplacement et la valeur des pièces, tout en lui donnant les moyens d'apprécier une situation générale, ses avantages et ses inconvénients ; c'est le rôle de la « mémoire morte », qui stocke ces informations mais ne suffit pas au jeu. Elle a besoin, pour être efficace, d'une « mémoire vive », qui puisse analyser le développement de chaque partie, évaluer les possibilités d'attaque ou de défense, découvrir les pièges, etc.

Or, pour chaque partie, le nombre de « coups » possibles est énorme. Les premières machines devaient tout essayer, vérifier chaque déplacement, ce qui pouvait prendre plusieurs siècles ! Impossible, à moins de s'appeler Mathusalem, de s'amuser dans ces conditions. On a donc tenté de résoudre le problème en s'efforçant de faire jouer les ordinateurs d'échecs comme des humains. Un homme, en effet, lorsqu'il joue, consacre son attention à un tout petit nombre de pièces et n'envisage que certains déplacements. Eh bien, il fallait que la machine en fasse de même : on lui a donc donné les moyens d'éliminer le maximum de possibilités inintéressantes pour analyser plus à fond certaines variantes qui lui assuraient un avantage ou le moins d'ennuis possibles. A chaque pièce est ainsi attribuée une certaine valeur, une certaine cote en fonction de son efficacité, de la place qu'elle occupe sur l'échiquier...

Cette technique n'offre cependant pas que des avantages : l'ordinateur doit pouvoir « suivre » le déroulement de la partie et l'évolution de la valeur de ses pièces en cours de jeu. De plus, il aura tendance à acquérir un avantage ponctuel sans se préoccuper de la suite de la partie, ce qui permet de lui tendre des pièges relativement grossiers. Enfin, conséquence directe de ce phénomène, il sera « bloqué » surtout en finale, par le manque d'appréciation à long terme : à moins de posséder une solution parfaitement adéquate à une situation donnée, l'ordinateur jouera au hasard. Ce dernier point explique l'évolution que l'on peut constater sur certains appareils : comme il faut une mémoire morte très puissante pour stocker le plus de solutions possibles on peut acquérir trois modules, (un de début de partie, un pour le milieu de partie, un pour la fin de partie), que l'on change à la demande de la machine. Inutile de préciser que le coût du jeu croît d'autant et que les manipulations imposées par ce système ne sont pas toujours justifiées. Ainsi, les ordinateurs que nous vous présentons ont été testés sur leur propre programme interne, sans l'adjonction d'autres cassettes. Et, croyez-nous, ils nous ont donné du fil à retordre.





SENSORY 9

« Ça y est, ils se sont trompés ! », telle a été notre première réflexion lorsque nous avons déballé le *« Sensory 9 »*. Fidelity Electronics, le constructeur, ne s'est en effet pas donné beaucoup de peine : pour cet ordinateur, peut-être le meilleur du moment dans cette gamme de prix, il a tout simplement repris l'habillage du *« Sensory 9 »*. L'esthétique, qui pouvait se justifier sur un appareil bon marché, devient ici un handicap terrible.

Le jeu est en plastique et « fait » plastique : les différentes parties qui le composent ne se joignent pas bien ; lorsque vous le prenez en main, vous avez l'impression que, si vous serrez un peu, tout va se plier. Plus pénible encore, l'échiquier est moulé dans un plastique jaunâtre et verdâtre, d'un effet saisissant, mais qui n'incite guère à laisser le jeu en exposition ; bref, vous achetez un appareil neuf qui a l'aspect jauni du vieux. Et c'est dommage, très dommage car, incontestablement, nous avons affaire à un grand appareil extrêmement performant, qui reprend le programme de « l'Elite », cet appareil de prestige qui coûtait près de neuf mille francs. La seule différence avec ce dernier, (hormis l'esthétique !) réside dans sa vitesse : il tourne deux fois moins vite, ce qui est encore fort honorable. Son jeu est très complet, tant en tactique qu'en stratégie ; il manie toutes ses pièces avec brio et l'on ne relève aucune faiblesse dans les déplacements des chevaux (redoutables !) et des fous. Sa grande force combinatoire réside dans sa capacité à « voir » loin : jamais il ne prendra « bêtement » une pièce, simplement parce qu'elle est à sa portée.

Comme tous les jeux d'échecs électroniques, le *Sensory 9* est faible en finale. Ainsi, nous l'avons vu se mettre en position d'échec perpétuel au lieu d'échanger un pion contre une dame, ce qui lui aurait assuré un avantage décisif. Plusieurs fois de suite, il a fait une promotion du pion au lieu d'attaquer directement ; alors qu'il avait une possibilité de mat, il a préféré « manger » les pièces de son adversaire, etc. Mais tout cela est hélas normal pour ces appareils et le *Sensory 9,* grâce à son très haut niveau, vous apportera des satisfactions telles que ces petites déceptions ne dureront pas.

Technique : *le Sensory 9* est un jeu à échiquier sensitif ; pour déplacer votre pièce, il vous faut appuyer sur la case départ puis sur la case d'arrivée ; des diodes lumineuses confirment votre déplacement et donnent également les mouvements de l'ordinateur. C'est un appareil modulaire : attention, cela signifie, dans ce cas, qu'on pourra y adjoindre une plus grande bibliothèque d'ouvertures, ou peut-être des parties de grands maîtres, mais sans jamais toucher au programme initial. Il ne faut donc pas confondre ce système avec celui évoqué plus haut. Le *Sensory 9* est un adversaire redoutable à tel point qu'une touche spéciale pour baisser le niveau y a été adjointe. En effet, il peut, paradoxalement, se révéler trop fort pour un joueur moyen qui n'arrivera jamais à le battre. Or, tout de même, il faut pouvoir gagner de temps en temps ; on a son amour-propre !

Ce jeu dispose de nombreux perfectionnements : en cas d'erreur accidentelle, il est toujours possible de revenir sur un coup ; un « bip » vous sanctionnera si vous essayez de tricher ; le *Sensory 9* prendra un pion « en passant » s'il estime que cela est favorable et acceptera que vous en fassiez de même. Bien entendu, il connaît le roque (ne commettez pas l'erreur que nous avons faite : déplacez d'abord votre roi, sinon il enregistrera seulement le déplacement de la tour), et la promotion du pion. Vous pouvez également le faire jouer contre lui-même, retourner en arrière pour revoir la partie jusqu'à vingt-trois coups, vérifier la position des pièces sur l'échiquier et, bien sûr, introduire un problème à résoudre.

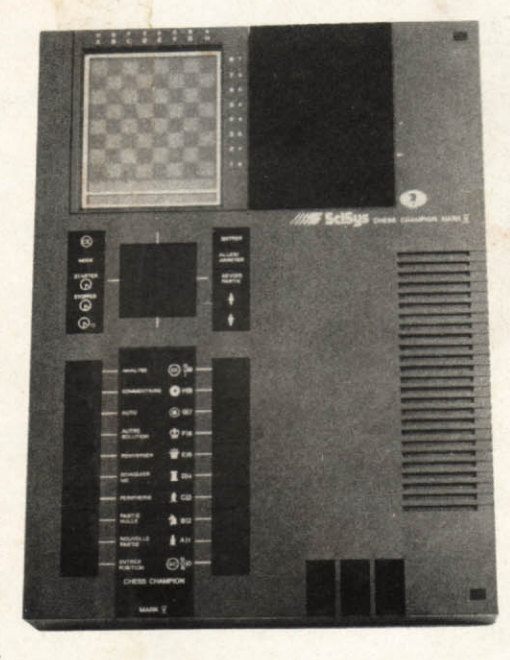
Un jeu complet, à un niveau très élevé mais handicapé par une esthétique déplorable, tel est le portrait-robot du *Sensory 9*. Ses acquéreurs seront à coup sûr de bons joueurs d'échecs capables de tirer profit de toutes les possibilités offertes par ce jeu.

CHESS CHALLENGER MARK V

Autant le *Sensory 9* nous a déçus au premier contact, autant nous avons été enthousiasmés lorsque nous avons vu pour la première fois le *Chess Challenger Mark V* : il est beau, (noir et gris très foncé), élégant, ses touches sont douces et très explicites (de plus tout est écrit en français). Enfin, son écran à cristaux liquides est très pratique à l'usage. Néanmoins au début, nous avons été déçus par le style quelque peu « gadget » de cet écran — on avait l'impression de ne rien voir. Allait-il falloir acheter, en plus, l'échiquier auto-répondeur que l'on peut adapter à ce jeu ? Et puis, à l'usage, nous l'avons bien apprécié, ce côté « gadget ».

D'abord, il évite les erreurs de manipulation (pour les débutants) ; on ne risque plus d'appuyer sur une case tout en posant sa pièce sur une autre ; de plus, lorsqu'on a pris l'habitude de s'en servir, le gros pavé qui déplace un curseur sur l'écran est extrêmement pratique. Il vous permet de changer vos pièces de place sans avoir à composer de code : vous placez simplement le curseur sur la figurine à mouvoir, vous l'enregistrez en appuyant sur une touche et positionnez le curseur à l'endroit désiré ; il ne vous reste plus alors qu'à lâcher votre pièce. Autre avantage : sous l'échiquier, un petit cadran vous renseigne sur l'évolution de la situation, les coups envisagés, les réponses attendues, et fait même des commentaires sur la partie.

Le *Chess Challenger Mark V* n'est cependant pas parfait. Son niveau n'est pas aussi bon que celui du *Sensory 9* et, tout en restant celui d'un bon joueur, il présente quelques faiblesses. La plus grave se manifeste en début de partie : sa bibliothèque d'ouverture est insuffisante. On le voit ainsi commettre quelques erreurs : il tombe dans des pièges pourtant assez grossiers car ils sortent de son « répertoire », bref, il accumule les handicaps pour peu qu'il soit confronté à un joueur expérimenté. C'est d'autant plus triste qu'il est très fort en milieu de partie, où son analyse tactique fait merveille. Ainsi, il a souvent réussi à remonter des situations très défavorables en infligeant des pertes cruelles à son adversaire. De plus, il sait gérer son temps de partie ; il est capable de réfléchir un quart d'heure sur un coup qui décidera de l'évolution du match, alors que la partie dure deux heures. Cette possibilité est intéressante car le *Chess Challenger Mark V* affiche à la demande, les coups qu'il envisage de jouer, ainsi que les meilleures réponses possibles (quel fair-play !). On peut donc suivre son mode de pensée et s'instruire. En effet, cet ordinateur est un excellent professeur, qui, non content de montrer comment il réfléchit, vous donne l'évaluation de la situation positionnelle et matérielle ainsi que l'évolution prévue après les deux demi-coups suivants. Comme vous disposez, en plus, de la mise en mémoire de toute la partie, il est donc possible de revoir le coup qui vous a assuré un avantage ou a précipité votre perte.



Enfin, comme tout bon professeur, il est capable de résoudre les problèmes que vous lui poserez. Il est, dans ce domaine, le plus fort de tous les appareils testés : il trouve les mats en sept coups, et ce, très rapidement. C'est assez stupéfiant ! Les fins de parties, quant à elles, sont médiocres ; mais, encore une fois, c'est le lot commun de tous ces jeux.

En conclusion, le *Chess Challenger Mark V* nous est apparu comme un jeu légèrement dépassé quant au programme, plus tactique que stratégique, mais qui offre beaucoup de possibilités techniques. Il plaira à ceux qui considèrent que l'esthétique est importante et à ceux qui veulent un bon professeur — clair et pratique.



MEPHISTO II

Avec *Méphisto II* nous abordons un type d'appareil différent du *Chess Challenger Mark V* ou du *Sensory 9*. Sa forme d'abord : de la taille d'un livre de poche, à peine plus épais, on a du mal à croire qu'on a entre les mains l'un des meilleurs ordinateurs existant sur le marché. Extrêmement sobre, il ne possède pas d'échiquier mais une vingtaine de touches et un cadran à cristaux liquides sur lequel s'affiche la position des pièces (on veillera, à ce propos, à ne pas confondre le « b » et le « d »). Ce format et le peu d'énergie nécessitée par l'écran L.C.D., justifient la vocation de « baroudeur » de cet ordinateur. Sur piles, il fonctionnera pendant plus de quarante heures et sa robustesse vous permettra de l'emporter en voyage.
Le problème posé par les touches et leur manipulation se résoudra très vite à l'usage. Au début, peut-être vous heurterez-vous — en voulant déplacer une pièce sur l'échiquier — à une fin de non-recevoir de l'appareil, mais cela ne durera pas : ce sera simplement dû à une erreur de tabulation de votre part.
Le programme du *Méphisto II* est très bon et de plus bien réparti entre les différents niveaux. Jusqu'au niveau trois, on ne rencontre pas trop de difficultés pour le battre ; ainsi, le débutant ne risquera pas de se décourager (comme cela peut arriver lors d'une confrontation avec le *Sensory 9)* et progressera. Aux niveaux supérieurs, inutile de préciser que cela change et que les réponses du *Méphisto II* seront intéressantes mais... redoutables. De plus, cet ordinateur est très stratégique : il se fixe un but et développe un plan pour atteindre celui-ci. Il fait également très attention aux pions et essaiera de se placer sur l'échiquier le mieux possible. On arrivera sans doute à le prendre en défaut mais il sera très difficile de le battre systématiquement. Autre avantage — sa gamme d'ouverture est très riche. Il n'est pas parfait cependant : en finale, il semble plus faible que ses adversaires et il lui arrive de ne pas voir un couloir à cinq coups ce qui peut être fatal ; s'il se crée un bon système de défense, il peut aussi jouer des coups inutiles ; ses cavaliers sont brillants mais ses fous parfois loufoques, bref, il lui reste quelques progrès à accomplir. Or, c'est prévu ! Son fabricant sort régulièrement des cassettes nouvelles pour cet appareil modulaire. Ainsi, on peut revendre à un joueur moins fortuné ou de moins bon niveau une cassette dont on a épuisé les possibilités, pour acheter la dernière sortie, et cela sans changer de boitier. C'est un gros avantage, (surtout dans le domaine des échecs électroniques où les innovations se succèdent rapidement,) qui élimine le risque d'avoir un appareil périmé au bout de quelques années.

Le *Méphisto II* s'est révélé un ordinateur au programme complet et équilibré. S'il possède moins de « gadgets » que le *Chess Challenger Mark V* et s'il est moins fort que le *Sensory 9*, il offre cependant un très bon rapport qualité-prix. Il conviendra à tous, débutants comme joueurs expérimentés, et, grâce à de nouvelles cassettes, vous tiendra longtemps compagnie.

J.-M. BLOTTIERE

	SENSORY 9	*MEPHISTO*	*MARK V*
• JOUE AVEC BLANCS ET NOIRS	oui	oui	oui
• ROQUE, PRISE EN PASSANT	oui	oui	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui	oui	oui
• OUVERTURES	+ + +	+ + +	+ +
• MILIEU DE PARTIE	+ + +	+ + +	+ + +
• FINALE	+ +	+	+
• COUPS ALEATOIRES	oui	oui	oui
• RETOUR ARRIERE	*sur 23 coups*	*sur totalité partie*	*sur totalité partie*
• COUP ENVISAGE	oui	oui	oui
• COUP CONSEILLE	oui	oui	oui
• VERIFICATION POSITION	oui	oui	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui	oui	oui
• MODULAIRE	oui	oui	oui
• PENDULE	oui	oui	oui
• MEMORISATION PARTIE	oui	*(oui même sans alimentation)*	*(oui même sans alimentation)*
• COMPTEUR DE COUPS	non	oui	oui
• ALIMENTATION	*P & S*	*P & S*	*S*
• ESTHETIQUE	*0*	+ +	+ + +
• AVANTAGES	*niveau très élevé*	*rapport qualité prix*	*multiples possibilités*
• INCONVENIENTS	*esthétique*	*faiblesse dans les finales*	*faiblesse dans les ouvertures et les finales*

P = piles - 0 = zéro - S = secteur.

PAC-MAN SUPERSTAR

Pac-Man vous livre enfin quelques petits secrets pour en finir avec les bataillons de fantômes et engloutir les précieuses vitamines du labyrinthe. Une fois de plus, la lutte va être chaude. Les fantômes sont vraiment redoutables et Pac-Man a la vie dure !

Au Japon on commençait à se lasser des batailles spatiales, des envahisseurs et autres combats du troisième type. Aussi chercha-t-on de nouveaux thèmes pour retenir les joueurs blasés. C'est ainsi que dans un cerveau nippon naquit l'idée surprenante de créer un personnage pour illustrer l'onomatopée japonaise « puck-puck », qui là-bas correspond à notre « miam-miam ».

Ainsi allait naître le Puck-Man ou Pac-Man, figure ronde et jaune, éminemment sympathique, munie d'une bouche géante, n'ayant nulle autre ambition que de tout gober sur son passage. Namco, firme japonaise, contacta alors la marque américaine Midway qui exploitait déjà sous licence son *Galaxian*. Après un profond scepticisme des dirigeants américains, on lança néanmoins le *Pac-Man*... et ce fut un triomphe !

Aujourd'hui, premier jeu d'arcade toutes catégories, aussi attractif pour les femmes que les hommes, (est-ce la fin du « machisme » des jeux vidéo ?), le *Pac-Man* est l'objet d'un engouement extraordinaire. Midway fabrique pour les seuls Etats-Unis plus de cent mille machines légales, et il existe sous des marques diverses plus de trois fois ce chiffres de copies illégales pour arcades.
On peut aussi désormais jouer chez soi, grâce à Apple qui commercialise une disquette *Gobbler and Snoggle* qui reprend le principe du jeu ; Atari l'a aussi adapté pour son VCS avec l'accord de Namco ; il existe, malgré un procès avec Atari, une cassette *« Munchkin »* sur le Vidéopac Philips. Sans compter avec les petits jeux de poche, les tee-shirts et autres gadgets en pleine vogue actuellement.
Chaque machine d'arcade reçoit aux USA en moyenne 250 $ par semaine : c'est donc un gouffre pour les amateurs ! Aussi vaut-il mieux connaître le jeu et ses trucs avant d'aller glisser son obole dans la fente avide de la machine, pour avoir au moins le plaisir de jouer longtemps pour une somme raisonnable ! Trois jeunes californiens, les « Get Brothers », exploitent ce filon en effectuant des tournées à travers les Etats-Unis pour présenter au public admiratif leur méthode infaillible qui fait durer une partie quelque 28 heures d'affilée ! Nous allons vous révéler certains de leurs secrets pour le jeu de l'arcade, vous donner des trucs pour venir à bout des fantômes d'Atari ; mais, auparavant, faisons connaissance avec le *Pac-Man*, en rappelant d'abord le but et les principes.



BUT DU JEU

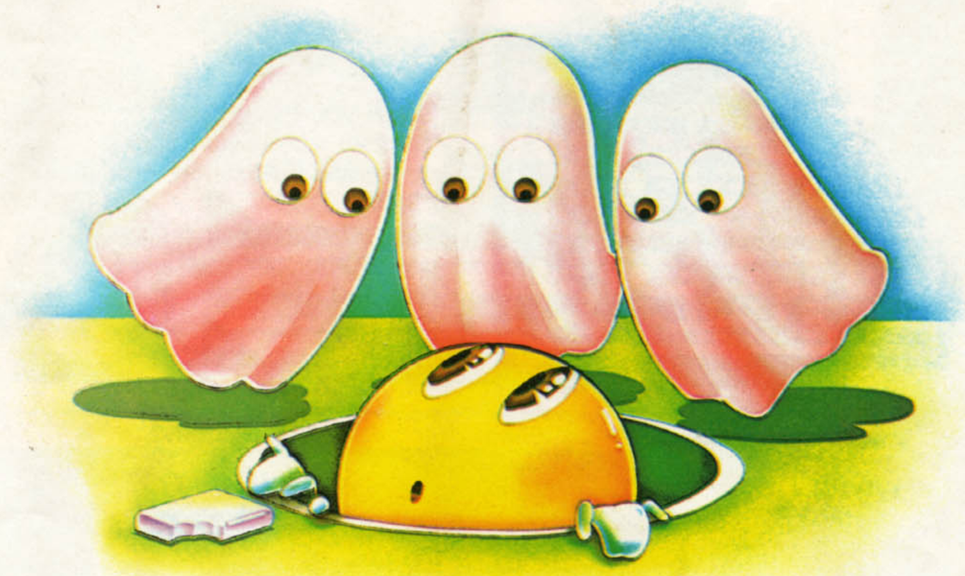
Rien de plus simple : déplacer le Pac-Man jaune dans un labyrinthe pour qu'il gobe les pastilles qui y sont dispersées et qui lui rapportent des points, tout en étant pourchassé par quatre fantômes ; mais aussi, quand les fantômes deviennent vulnérables, les gober pour marquer plus de points encore ; enfin, au passage, gober les bonus qui apparaissent à divers moments au centre de l'écran.

SCENARIO

Vous vous incarnez en un petit Pac-Man jaune qui doit éviter d'être attrapé par l'un des quatre fantômes lancés à sa poursuite. En effet, s'ils vous touchent, vous mourez, le Pac-Man disparaît de l'écran, et vous perdez une des vies qui vous sont allouées au départ. La partie s'arrête dès que vous avez épuisé toutes vos vies. Quatre stimulants (energizers) sont répartis dans le labyrinthe. Ce sont de plus grosses pastilles aux quatre coins. Lorsque vous gobez un de ces stimulants, les fantômes qui vous poursuivaient sans pitié changent de couleur pour quelque temps, deviennent vulnérables et s'enfuient devant vous : c'est le moment de vous venger et de les gober ! Mais attention ! ils redeviendront bientôt agressifs ! Si vous « descendez » un tableau, c'est-à-dire si le Pac-Man gobe toutes les pastilles et stimulants d'un labyrinthe, votre symbole jaune réapparaît à sa place initiale avec un nouveau tableau. Les fantômes seront alors plus rapides et plus agressifs, ils resteront vulnérables moins longtemps et vous devrez faire preuve de meilleurs réflexes si vous voulez leur échapper.

CONTRÔLE

Sur l'appareil de café comme sur la console, le déplacement du Pac-Man se fait grâce à une manette (« joystick »), qui permet de diriger le glouton dans les quatre principales directions : haut, bas, droite, gauche. Cette manette est située au centre du fronton de la machine d'arcade ; quant à la console Atari, on utilise le « joystick » standard fourni avec l'appareil. Comme vous le voyez, une seule main suffit pour jouer et cette simplicité du contrôle n'est pas un atout mineur du *Pac-Man*. Nous vous conseillons de tenir la manette de façon assez lâche, sans vous crisper. La finesse en la matière est plus utile que la force ! Maintenez la manette tout simplement entre le pouce, l'index et le médium. Si vous saisissez la manette à pleine main, vous risquez de ne pas parfaitement coordonner vos mouvements, ce qui sera fatal dans les derniers tableaux !



TABLEAU

Au *Pac-Man*, la configuration des tableaux ne change pas à mesure que vous les descendez. Examinez soigneusement les schémas que nous vous proposons pour vous familiariser avec les tours et les détours que vous aurez à effectuer.

Au centre est situé le caveau d'où sortent les fantômes au début du jeu, à chaque réincarnation du Pac-Man, et lorsqu'ils ont retrouvé leurs esprits après avoir été gobés. Juste en-dessous du caveau apparaissent les bonus : séries de symboles variés de valeur variable pour le jeu d'arcade, vitamine rose et blanche toujours identique valant 100 points, pour Atari.

Les pastilles pour l'arcade sont représentées par 240 points, pour la console par 126 traits. Le point de départ du Pac-Man est situé au même endroit du tableau : en bas et au centre.

Il existe également un tunnel (arcade : à droite et à gauche ; console : en haut et en bas) : si vous sortez par un côté vous réapparaissez de l'autre. Le principal avantage de ce tunnel apparaît lorsqu'on fuit : en effet, si les fantômes vous talonnent, prenez le tunnel, car les fantômes s'y déplacent plus lentement que vous. Vous pourrez ainsi les semer, mais, gare au fantôme rusé qui aura eu l'idée de venir vous attendre à la sortie !

Désormais, l'univers du Pac-Man vous est familier. Nous allons maintenant faire de vous un champion.

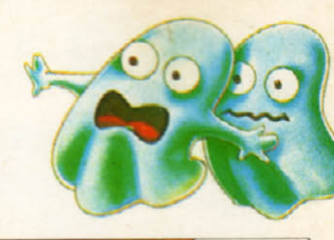
Le jeu connaît donc essentiellement deux formes : le jeu de café ou d'arcade et le jeu récemment proposé par Atari pour son VCS. Partant du même principe de base que nous venons d'expliquer, les deux appareils ne demandent pas au joueur de développer la même stratégie. Il faut donc les étudier séparément.

LE JEU D'ARCADE

Tous les « trucs » et toutes les astuces que nous vous livrerons ici ne sont garantis que pour les appareils de Midway et non pour les versions modifiées qui n'ont pas une programmation identique.

Le premier fait qui frappe le novice, c'est que les quatre fantômes ne sont pas de la même couleur. Est-ce une fantaisie du programmateur ? Non. Chaque fantôme est un individu à part entière, avec sa couleur, sa personnalité et ses habitudes. Nous vous invitons à faire leur connaissance. Le rouge tout d'abord : son nom est Shadow (l'ombre), son surnom est Blinky (le clignotant). Sa psychologie est plutôt fruste : il suit le Pac-Man comme son ombre ! Il est sans doute le plus détestable des fantômes, car on le sème difficilement. Par conséquent, il faut se méfier de lui. En particulier lorsque l'on s'est engagé dans le tunnel et que l'on désire revenir sur ses pas.

Le rose porte le nom significatif de Speedy (le Rapide) et bat ses petits copains à la course. De plus, son caractère retors fait qu'il cherche à couper la route au Pac-Man, en anticipant sur ses déplacements. On peut dire, sans trop de risque d'erreur, que dans 70 % des cas, le Pac-Man meurt par sa faute. Son charmant surnom Pinky (le Rose) ne doit donc pas vous faire oublier que c'est le plus vicieux des quatre.



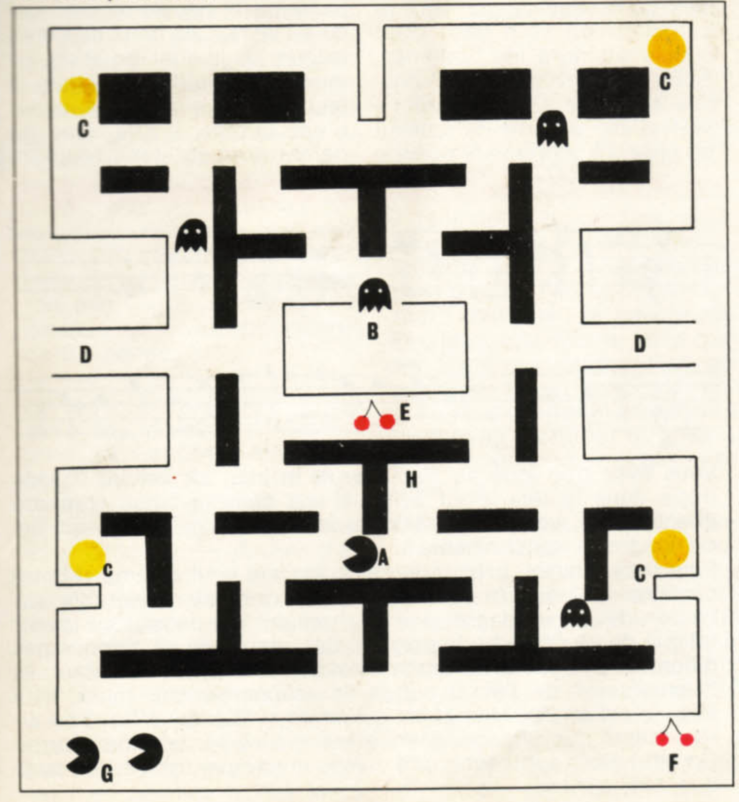
Le cas de l'orange est un peu bizarre : c'est un drôle de personnage, totalement imprévisible : il n'en fait qu'à sa tête ! Il porte bien son nom : Pokey (le Fureteur). On l'a surnommé Clyde. Méfiez-vous néanmoins de ce fantôme qui fouine à sa guise dans le labyrinthe : il se trouvera peut-être sur votre passage !
Bashful (le Timide) est un personnage à part : ce fantôme bleu est un lâche et un poltron. Il s'enfuit dès que le Pac-Man approche d'un stimulant, sauf dans le coin bas droit où il se sent plus en sécurité. Il porte le surnom de Winky (Clin d'œil). Il n'est pas agressif mais sournois !
Il faut aussi savoir que chaque fantôme a un lieu de prédilection dans le labyrinthe. Vingt-cinq secondes après le début de la partie, chaque fantôme va rejoindre son « domicile » privilégié : le rouge d'abord va dans le coin haut droit, puis le rose dans le coin haut gauche, ensuite le bleu dans le coin bas droit, enfin l'orange dans le coin bas gauche. Ils n'y resteront évidemment pas durant toute la partie ! Cependant cette tendance influe sur leur déplacement. Il est souvent précieux de le savoir.
Toutes ces indications doivent vous permettre de développer une stratégie personnelle. Le premier des débutants, en effet, s'aperçoit que les fantômes suivent une programmation précise ; les déplacements ne sont pas aléatoires, mais résultent d'une conjonction de diverses influences : la personnalité de chaque fantôme, le déplacement du Pac-Man, c'est-à-dire sa position, la direction dans laquelle il se dirige, et sa vitesse (hésitations...). Ainsi, on s'aperçoit vite qu'il existe de bons et de mauvais trajets pour le Pac-Man ; il suffit donc d'apprendre

LISTE DES TABLEAUX

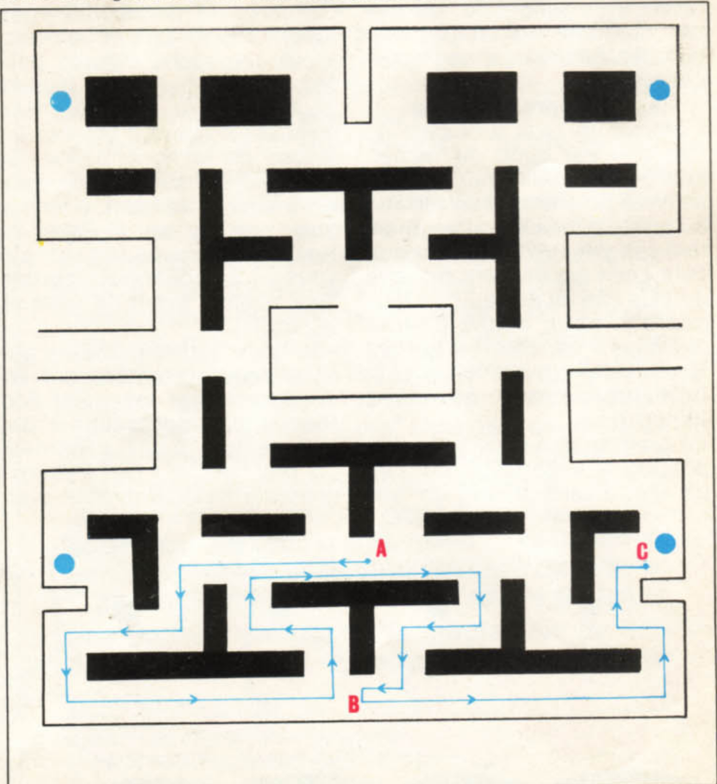
N° du tableau	Bonus symbole	Bonus point	rapidité relative Pac-Man	rapidité relative fantômes	temps de vulnérabilité des fantômes		stratégie de poursuite
1	cerise	100	+	–	très long	6'	agressive
2	fraise	300	·	+	très long	6'	agressive
3	1er pêche	500	°	°	long	4'	un peu agressive
4	2e pêche	500	°	°	long	3'	un peu agressive
5	1er pomme	700	–	+	moyen	2'	prudente
6	2e pomme	700	–	+	très long	6'	agressive
7	1er ananas	1 000	–	+	moyen	2'	prudente
8	2e ananas	1 000	–	+	moyen	2'	prudente
9	1er galaxian	2 000	–	+	court	1'	ne pas poursuivre
10	2e galaxian	2 000	–	+	très long	5'	agressive
11	1er cloche	3 000	–	+	moyen	2'	prudente
12	2e cloche	3 000	–	+	court	1'	ne pas poursuivre
13	1re clef	5 000	–	+	court	1'	ne pas poursuivre
14	2e clef	5 000	–	+	moyen	3'	prudente
15	3e clef	5 000	–	+	court	1'	ne pas poursuivre
16	4e clef	5 000	–	+	court	1'	ne pas poursuivre
17	5e clef	5 000	–		*nul*	0'	
18	6e clef	5 000	–	+	court	1'	notez qu'à partir de la 7e clef, les fantômes ne peuvent plus être gobés !
19	7e clef	5 000	–	+	*nul*	0'	
20	8e clef	5 000	–	+	*nul*	0'	
21	9e clef	5 000	–	+ °	*nul*	0'	
22 sgg	clefs...	5 000	– –	+	*nul*	0'	

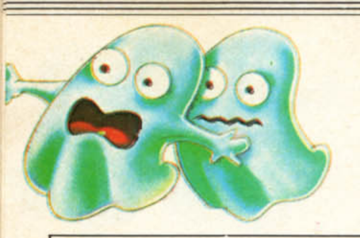
° haute vitesse, mais inchangée par rapport aux tableaux précédents ; alors que le Pac-Man a considérablement ralenti.

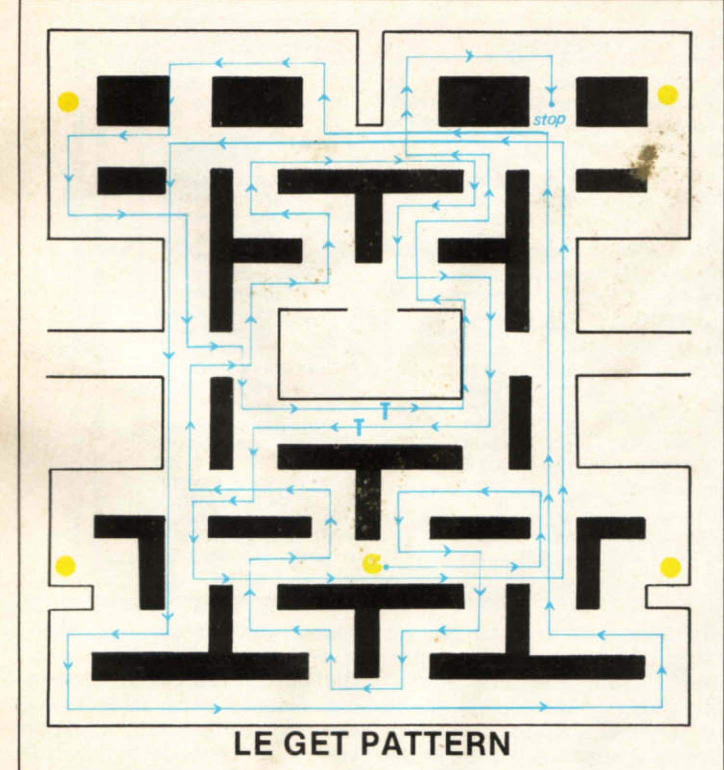
« PAC MAN ARCADE ». A point de départ • B caveau d'où sortent les fantômes par l'ouverture du haut • C stimulants (energizers) • D tunnel • E bonus • F symbole du bonus qui permet d'identifier le tableau que l'on descend • G symboles pac-man représentant le nombre de vies qui restent • H point-refuge quand les quatre fantômes se dirigent dans quatre directions différentes et autres que la vôtre.



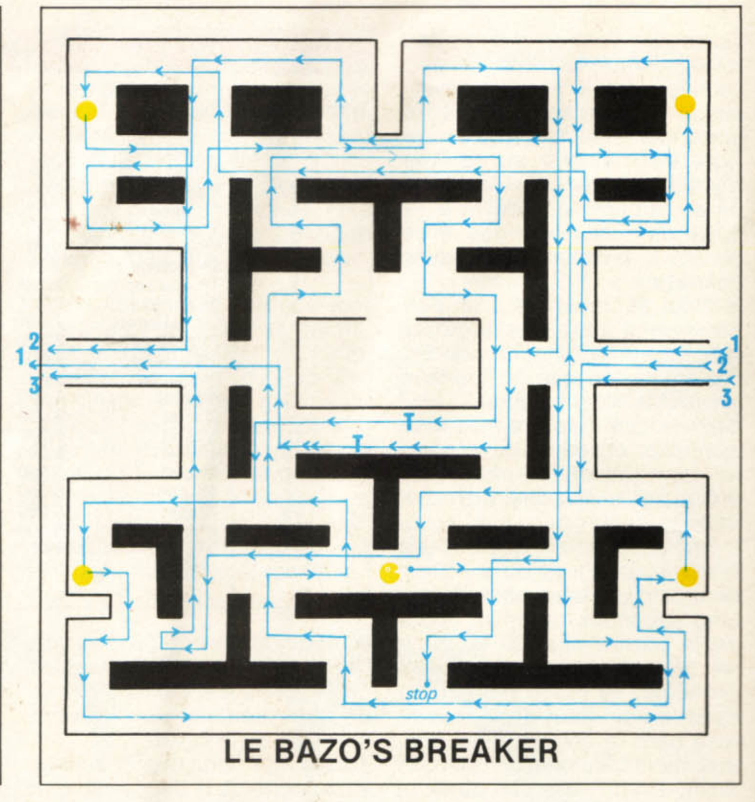
Le « MORELLO ». A partir sans délai, en anticipant légèrement sur les virages • B ne pas craindre le fantôme orange qui s'est engagé dans la ligne droite (de gauche à droite), ni le bleu (de droite à gauche) le premier bifurque vers le haut, l'autre, timide, s'enfuit. Ne pas laisser de pastille au milieu de la ligne droite • C Patienter un instant, avant d'avaler le stimulant, pour attendre le fantôme rouge et faire le maximum de points en les gobant tous.







LE GET PATTERN



LE BAZO'S BREAKER

les « bons » par cœurs et le tour est joué ! Il faudra néanmoins effectuer ces « parcœurs » sans la moindre hésitation, avec sang-froid : dans le cas contraire, la programmation des fantômes s'en trouverait affectée.

A apprendre par-cœur

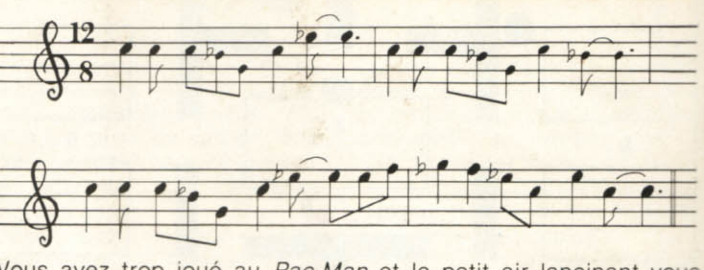
L'aspect le plus amusant du Pac-Man est donc de rechercher ses propres « par-cœurs » souvent différents d'un tableau à l'autre, à mesure qu'augmentent les difficultés. Cependant, pour ceux qui désirent parvenir au plus vite au niveau du « high score », nous allons donner quelques « par-cœurs » qui ont fait leurs preuves... vous économiserez ainsi quelques francs !

Le premier que nous vous proposons, le « Morello », du nom de son inventeur, est un bon début pour les novices. Il est valable pour les 3 premiers tableaux. Il requiert du sang-froid.

Ce parcours permet de « nettoyer » tout le bas du tableau ; c'est une tâche difficile pour les débutants, dans la mesure où les quatre fantômes parviennent souvent à bloquer les issues de la ligne droite. Ce parcours est sans risque dans les premiers tableaux, il ne faut donc pas s'affoler si Pokey ou Bashful semble foncer sur vous : il bifurquera ou rebroussera chemin avant de vous atteindre.

Les deux autres parcours que nous vous présentons ont été découverts par les « Get Brothers » et s'adressent à des joueurs tout à fait confirmés. Le premier, le « Get Pattern » présente l'extraordinaire avantage de ne pas nécessiter le gobage des stimulants. Aussi, quand vous aurez effectué le parcours, il ne vous restera plus qu'à vous diriger vers le stimulant du coin haut droit pour y attendre les fantômes, puis successivement, vers chaque stimulant. Ce « par-cœur » est valable à partir du tableau où apparaît la première pomme jusqu'à celui de la huitième clef... il faut déjà arriver là !

Le « Bazo's Breaker » lui fait suite, puisqu'il s'applique à partir de la neuvième clef jusqu'à l'infini. Ces deux parcours exigent de la concentration. La moindre hésitation est fatale. Il faut noter que jamais le joueur n'est amené à effectuer de demi-tours qui font toujours



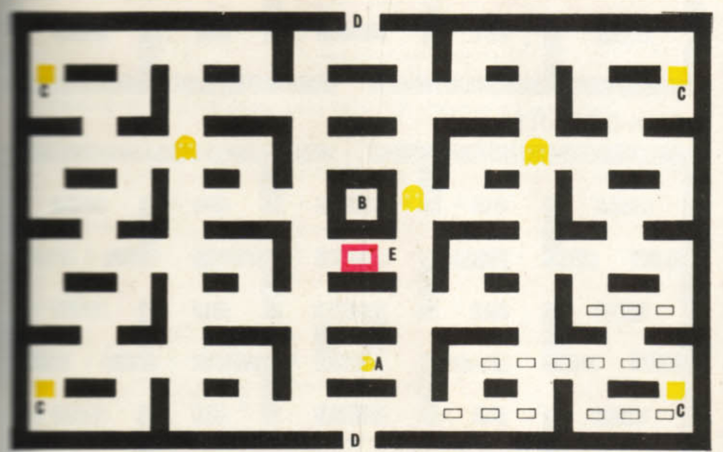
Vous avez trop joué au *Pac-Man* et le petit air lancinant vous trotte dans la tête. Pour éviter à vos amis de vous entendre chanter faux, voici la partition de la musique guillerette qui accompagne le « petit cinéma ».

Pour les profanes, précisons ce qu'est « le petit cinéma ». Entre certains tableaux (fraise-pêche par exemple) se déroule sur l'écran de jeu un dessin animé charmant qui permet au joueur fatigué de se détendre le poignet. Cet intermède ne manque pas d'humour : Shadow, le fantôme rouge, poursuit le Pac-Man ; ils disparaissent de l'écran ; puis ils réapparaissent, mais cette fois... c'est un Pac-Man géant qui poursuit Shadow effrayé ! Il arrive même que Shadow déchire son suaire sur un clou à terre. On peut alors apercevoir une cuisse gracieuse... mais très pudique, bien sûr !



naître des risques de retards et d'erreurs. Apportez toute votre attention lorsque vous tournez pour ne pas perdre de temps. Si vous parvenez aux tableaux les plus élevés, vous connaîtrez inévitablement la crampe terrible du grand joueur de *Pac-Man* ! Que faire alors ? Vous mettre à l'abri lorsque vous aurez un peu distancé les fantômes et vous faire masser par le patron de l'arcade admiratif ! En effet, il existe un point précis du labyrinthe où, même dans les hauts tableaux, vous pouvez trouver refuge pour quelques minutes, aussi incroyable que cela puisse paraître !

LE JEU ATARI



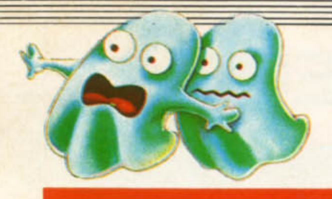
« PAC MAN ATARI » • A point de départ • B caveau d'où sortent les fantômes par le côté droit • C stimulants • D tunnel • E bonus.

Le déroulement du jeu sur la console Atari est à peu près le même que sur le jeu de café. Le labyrinthe est moins varié : les obstacles sont formés de 43 barrières qui se croisent à angle droit. Le tableau ressemble donc à une série de rectangles avec une barre au centre de chacun d'eux. Au centre, se trouve le caveau : il ne présente pas une ouverture indiquée, mais les fantômes sortent toujours par le côté droit du carré. La vitamine, rectangle rose au centre blanc, apparaît une ou deux fois par tableau, avec la valeur constante de 100 points.

Le jeu présente 8 variantes avec des vitesses différentes pour les fantômes et le Pac-Man. Le jeu n° 6 est sans doute le plus difficile. Le jeu n° 1 est assez proche — quant à la difficulté — du jeu d'arcade. Le jeu n° 2 est plutôt sportif. Quant aux jeux n° 3, 4, 7 et 8, ils sont très faciles et recommandés pour les débutants et les très jeunes enfants. De plus, les deux positions — a et b — des boutons (switch) de difficulté multiplient encore par deux le nombre des variantes : en position b, les fantômes restent vulnérables plus longtemps, et les vitamines subsistent plus longtemps aussi. Les bons joueurs préféreront la position a plus difficile.

Ce *Pac-Man* commence avec 4 vies au lieu des 3 du café. Chaque tableau descendu donne une vie supplémentaire : on peut faire des provisions !
Pour les habitués des arcades, il faut noter qu'un simple effleurement du Pac-Man par un fantôme suffit à le tuer : on ne peut pas ici l'échapper belle ! Autre difficulté : la bouche du Pac-Man a la même taille que les traits qui représentent les pastilles ; il faut donc qu'il engloutisse complètement les traits pour s'assurer qu'il les a gobé. Attention aux oublis critiques !

On observe que les quatre fantômes sont de la même couleur ; ils n'ont aucune personnalité ; ils sont purement et simplement agressifs, et leur hargne augmente au fur et à mesure que vous descendez des tableaux. Cependant, ils semblent répugner à prendre le tunnel.
Il est là aussi recommandé d'anticiper dans les tournants,



QUELQUES TRUCS ET PARCOURS POUR LE JEU ATARI :

— Les fantômes vont de plus en plus vite à mesure que la partie avance. Il faut les prendre de vitesse et leur barrer la route quand vous les poursuivez. N'empruntez jamais le même trajet qu'eux, ils vous sèmeront. Anticipez toujours et allez au plus vite dans le même sens qu'eux pour les rejoindre.

— A partir du troisième tableau, le départ dit du « grand carrousel », (trajet en bleu) égarera complètement les fantômes pour un moment... profitez-en !

— Un nouveau tableau commence et la vitamine apparaît. Attendez que les fantômes parviennent au point A pour démarrer et suivez alors le départ 2 en rouge.

— Nous vous proposons aussi des « par-cœurs » un peu plus développés :
- Le « slalom » — valable pour les deux premiers tableaux du jeu n°2 — qui utilise le tunnel.
- Le « grand tour » qui marche pour les trois premiers tableaux des jeux 1 et 6.
- Le « périphérique » valable dans les mêmes conditions.

A la moindre hésitation, n'oubliez pas, ils ne sont plus valables !

— Un dernier conseil : si vous réussissez à gober les 4 fantômes, essayez de vous replacer au point de départ initial : quand les fantômes ressortiront du caveau, les « par-cœurs » seront *tous* à nouveau valables.

en imprimant le mouvement à la manette quelque temps avant le virage. Il suffit en effet d'un centième de seconde à un fantôme pour cette manœuvre, alors que le Pac-Man a besoin d'un dixième de seconde !
Le principal avantage de la console pour le *Pac-Man*, c'est que tout essai de stratégie nouvelle est peu coûteux ! Il faut seulement actionner le bouton « reset » et une nouvelle partie s'engage. C'est pourquoi nous ne vous donnerons pas de par-cœur complet, vous laissant le plaisir de la recherche. Nous allons vous indiquer une méthode pour passer du niveau de débutant à celui du grand joueur, en vous incitant à chaque étape à tirer le meilleur parti de vos capacités. Nous vous donnerons de petits conseils et quelques débuts de parcours. Commençons l'apprentissage : devenez un super-glouton en trois leçons.

Comment se familiariser avec le jeu.

Vous devez choisir une variante assez simple. Pour faire le maximum de points, compte tenu de votre relative maladresse, nous vous conseillons de parcourir le labyrinthe en allant systématiquement d'un stimulant à l'autre. Gobez-les dès que vous êtes en difficulté, poursuivi par les fantômes. Essayez d'attendre, pour les gober, que les fantômes soient regroupés et très près, poursuivez-les un peu pour faire beaucoup de bonus. Ne vous préoccupez pas de finir un tableau, apprenez à connaître les tournants et à les « négocier » sans hésitation. Ainsi vous avez peu de chance d'obtenir beaucoup de vies en provision, mais si vous jouez avec d'autres débutants, vous les battrez presque à coup sûr aux points !...

Comment s'améliorer.

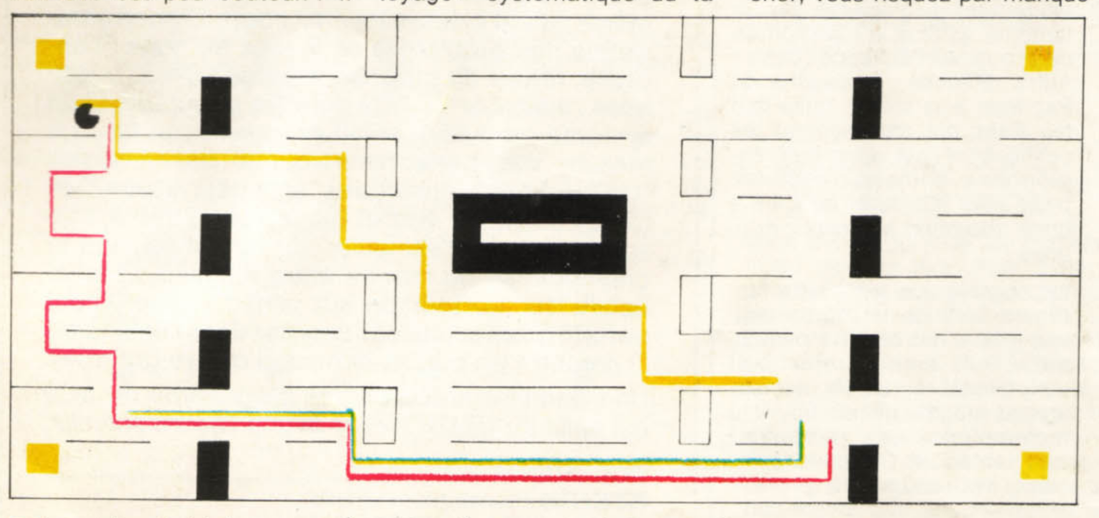
Une fois familiarisé avec le maniement de la manette, vous pouvez commencer à jouer de façon tactique, un peu moins prudente et défensive. Il faut que vous entrepreniez un « nettoyage » systématique du tableau pour obtenir le plus de vies possible.
Evitez surtout de laisser derrière vous un point isolé. Si vous avez à revenir le chercher, vous risquez par manque encore d'adresse, de vous faire coincer par les fantômes. Avant tout, il faut bien savoir que les chances de s'échapper d'un mauvais pas existent toujours. Alors, ne vous affolez pas et n'hésitez pas à faire des détours pour parvenir aux traits que vous voulez gober. Ici, le chemin le plus court (et surtout le plus sûr !) est rarement la ligne droite !
Votre stratégie auprès des stimulants consiste à attendre que les fantômes se regroupent et à les poursuivre dans la mesure du possible. Soyez plus prudents que dans la première étape de notre méthode. Votre but maintenant n'est pas tant d'obtenir beaucoup de bonus et de points que d'avoir le maximum de vies pour jouer longtemps. Quand vous gobez un stimulant, sacrifiez donc une poursuite lucrative des fantômes au gobage systématique des quelques pastilles isolées qui restent en profitant de votre passagère immunité.

Comment devenir un super-glouton :

a) Pour commencer, appliquez la méthode de notre deuxième

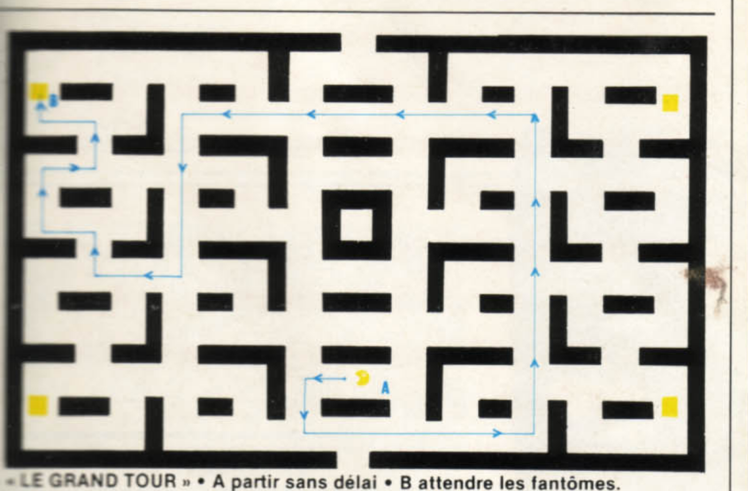
DEUX DEPARTS

« LE SLALOM ». A partir sans délai • B demi-tour • bien gober la pastille de l'angle • C prendre le tunnel après avoir gobé la pastille du bout • D attendre l'arrivée des fantômes pour gober le stimulant et les poursuivre.

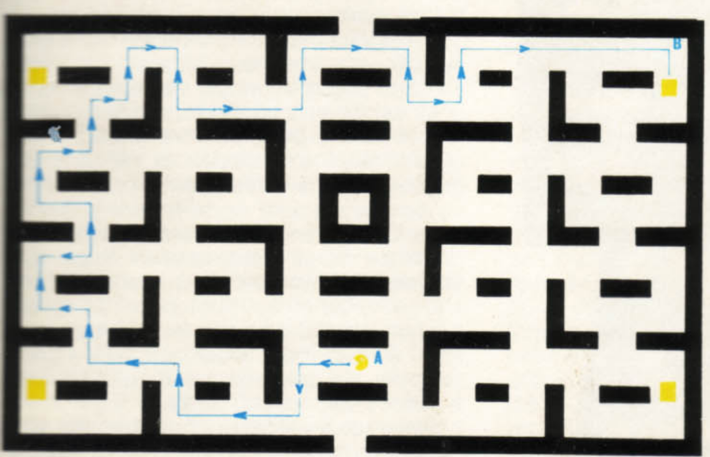


mauvais trajet du pac man à sa poursuite — trajet du fantome fuyant — bon trajet du pac man

PAC-MAN ATARI. Valable pour les deux premiers tableaux du jeu n° 2.



« LE GRAND TOUR » • A partir sans délai • B attendre les fantômes.



« LE PERIPHERIQUE » • A partir sans délai • B attendre les fantômes.

étape. Accumulez des vies de réserve. Avec ces provisions, vous allez pouvoir jouer un bon moment. Quand, au lieu des 3 vies de provision initiale, vous posséderez 6 vies, changez de stratégie.

b) Vous vous aidez alors de par-cœurs (ceux que nous avons donné ou d'autres inventés) pour avaler les quelques traits isolés. Puis, comme vous avez suffisamment de vies et d'habileté maintenant, vous allez vous offrir le luxe de ne pas attendre que les fantômes s'approchent pour gober les stimulants : votre rapidité et votre expérience suppléeront à cette ruse de débutant. Il suffit que vous sachiez que *systématiquement* les fantômes fuient de droite à gauche et de gauche à droite, suivant le stimulant que vous avez gobé. *Jamais* de haut en bas ou inversement. Donc si vous gobez le stimulant à gauche, précipitez-vous à droite, dès que vous aurez dépassé le milieu de l'écran, les fantômes fuiront vers vous ! Vous les goberez au passage. Il faut donc alterner sans cesse dans le gobage des stimulants entre la gauche et la droite, pour que les deux derniers stimulants ne se trouvent pas du même côté : il deviendrait périlleux de les poursuivre dans la moitié du tableau sans refuge, surtout dans les tableaux élevés où ils sont vulnérables peu de temps et s'enfuient très vite ! Et si vous vous dirigiez directement vers le dernier stimulant, le manque-à-gagner serait considérable.

Ainsi — autre avantage — vous « nettoyez » le centre du tableau sur votre passage sans la moindre anicroche. De plus, la provision de vies dont vous disposez vous permet d'envisager sans angoisse une imprudence ou une erreur qui tuerait votre Pac-Man. En pleine sécurité, vous allez ainsi obtenir le maximum de points et de bonus.

Dès que vous vous apercevrez que votre score a beaucoup augmenté, mais qu'il ne vous reste plus que 2 ou 3 vies, changez de tactique et suivez la deuxième méthode. Refaites le plein de vies et repartez à l'assaut des bonus !

Nicole MASSON





INTELLIVISION : UNE VÉRITABLE CENTRALE DE JEUX

Il y a maintenant trois consoles de jeux vidéo domestiques en France. Depuis juillet plus exactement, où Mattel, plus connu pour ses poupées Barbie et ses jeux électroniques de poche, a lancé son propre appareil, fièrement appelé Intellivision.

Un nom qui n'a pas été choisi au hasard : la console Mattel se veut la centrale de jeux la plus sophistiquée et la plus élaborée du moment. Moins de jeux de simple adresse, mais des cassettes de stratégie, ou encore des simulations sportives si fidèles qu'il faut devenir un artiste avant d'être un champion.

La console

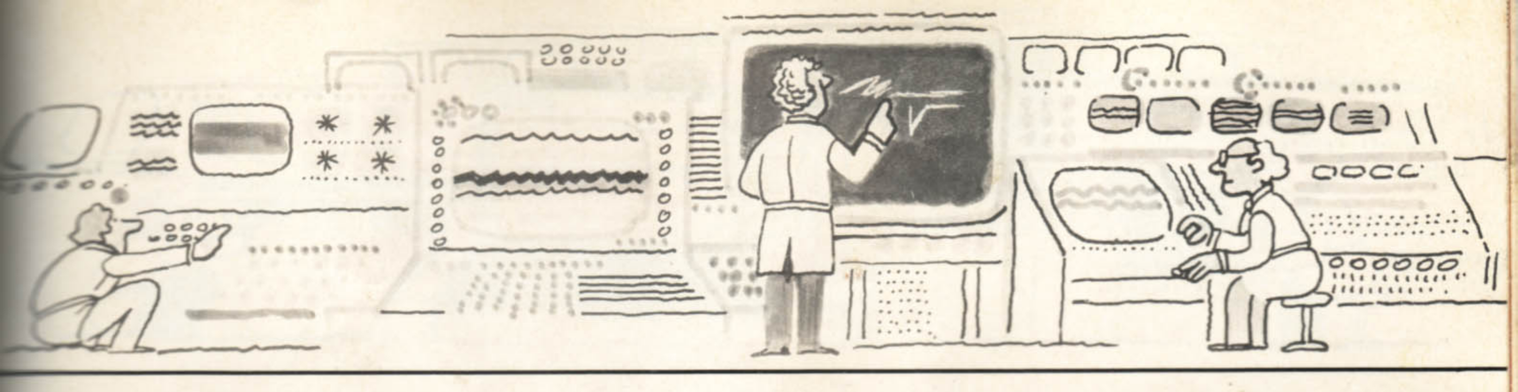
On s'étonnera alors de la conception extrêmement simple et dépouillée de la console elle-même : un boîtier ultra-plat de 33 centimètres sur 28, au design fort élégant. Deux touches seulement, une pour mettre en marche ou couper l'appareil, une autre pour remettre le jeu à zéro. Deux câbles s'échappent à l'arrière, un cordon-antenne et l'alimentation secteur. Le cordon-antenne va se brancher sur la prise UHF (orange) de votre téléviseur ; il est muni d'une sorte de prise multiple à commutateur qui permet de laisser brancher simultanément l'antenne TV ; on se contentera de pousser le commutateur sur « Game » pour jouer, sur « TV » pour regarder les programmes. Bien des manipulations sont ainsi évitées.

L'alimentation secteur, contrairement aux deux concurrents Philips et Atari, ne passe pas par un transformateur extérieur ; celui-ci est intégré dans le coin supérieur gauche de la console, et on ne s'inquiétera donc pas que le plastique soit un peu chaud à cet endroit.

Les deux commandes de jeu s'intègrent à la console. Elles aussi ultra-plates, elles se glissent dans deux logements sur le dessus de l'appareil. Leur branchement est permanent : est-ce un avantage ? Moins de risques d'usure d'une prise qu'on branche et débranche trop fréquemment, mais la crainte que le plus petit faux-contact nécessite une intervention interne. On louera par contre sans réserve les cordons « tire-bouchonnés », semblables à ceux des téléphones à touches, qui relient les commandes : plus de nœuds et d'embrouillaminis indescriptibles ! En outre, comme ces cordons se glissent dans un logement sous les commandes, la console Mattel rangée, devient un ensemble parfaitement compact d'où n'émerge aucun fil. Très pratique.

Les commandes

Dès le premier coup d'œil, on comprend la volonté innovatrice de Mattel : le « Joystick » habituel est absent, remplacé par un disque plat, doré. Ce disque réagit à la moindre pression sur son bord extérieur. Il offre 16 directions de déplacement des objets sur l'écran, deux fois plus qu'Atari et Philips. Aucune indica-

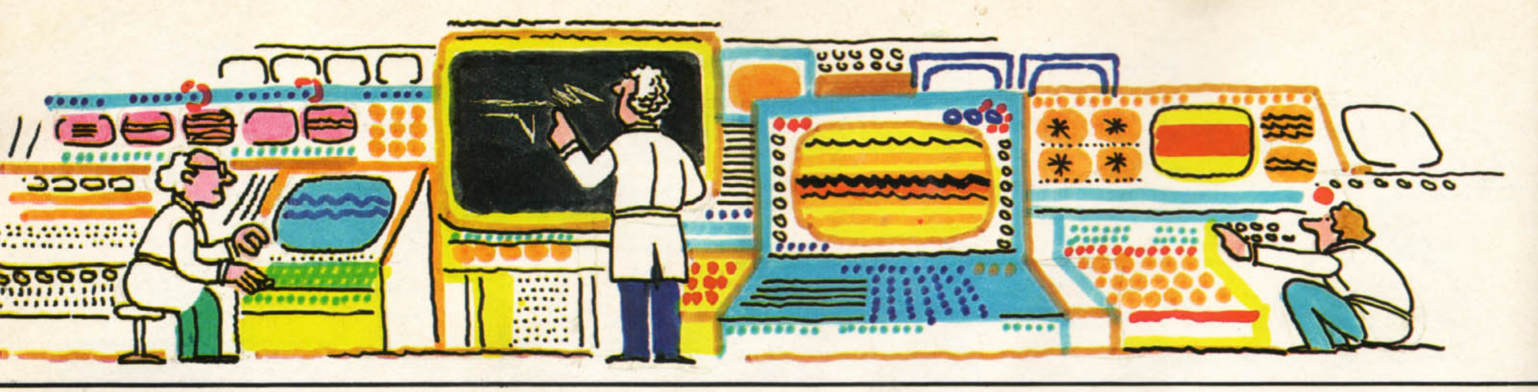


tion, aucun repère sur le disque uniformément nu et doré. Une simple question de doigté et d'instinct vous fera sentir, après une certaine pratique, la direction exacte de votre mouvement. Le disque tourne aussi autour de son axe central : c'est dire que vous pouvez passer d'une direction à une autre en continuant à appuyer sur la circonférence et en opérant simultanément une rotation. Le disque remplit donc à la fois les fonctions du Joystick et celles des poignées-volants de type Atari.
Au-dessus du disque, 12 touches argentées à pression souple. Avec chaque cassette est fourni un cache pour chaque commande. Il se glisse dans une fente située sur le haut de la commande et vient recouvrir les touches pour donner à chacune d'elles sa fonction précise dans le jeu. Si l'on prend l'exemple de la cassette *« Boxing »*, simulation très poussée d'un combat de boxe en 15 rounds, on voit que les 6 touches supérieures commandent les coups portés vers le haut (uppercuts), et les 6 touches inférieures les coups portés vers le bas. Chaque touche a son coup particulier : swing à la face, au menton, direct au foie, etc. Par ailleurs, les 6 touches de gauche lancent le bras gauche du boxeur, les 6 touches de droite, le bras droit. C'est là un aperçu de l'extraordinaire complexité que permettent ces douze touches et leurs caches explicatifs. En fait, selon les jeux, une même touche fera disparaître un vaisseau dans l'hyper-espace, servir un tennisman, ou accélérer une moto de course ! Raffinements difficilement possibles pour Atari ou Philips, qui n'ont qu'un seul bouton à côté du Joystick.
Sur les côtés du boîtier de commande, 4 touches. Elles commandent généralement ce qu'on pourrait appeler les actions « directes » : shoot au football, tir d'un vaisseau, freinage d'une voiture, dérapage des skis... Elles sont disposées des deux côtés du boîtier pour ne désavantager ni gauchers, ni droitiers, grâce à une parfaite symétrie des commandes. On pourra toutefois leur reprocher d'être un peu dures à la pression.
Bref, 16 directions de déplacement, 12 touches de contrôle, et 4 boutons d'action directe, voilà des commandes bien remplies !

L'incroyable graphisme

Passé le premier moment de stupéfaction, il faut maintenant jouer. Les cassettes sont présentées dans un boîtier en carton à couvercle. La cassette elle-même est plus petite que celle d'Atari ou de Philips. Elle se glisse sur le flanc droit de la console ; il faut veiller à l'enfoncer suffisamment, jusqu'au repère gravé dans le plastique. On recommandera encore, comme pour Philips ou Atari, de ne jamais introduire ou retirer une cassette sans avoir, au préalable, placé le commutateur de la console sur « Off », au risque d'endommager certains composants internes.
Les règles des jeux Mattel sont très claires et largement développées. Les « trucs » pour s'améliorer, donnés à la fin, sont parfois trop évidents et inutiles. Mais nous avons apprécié à leur juste valeur les récapitulatifs très condensés des manœuvres de jeu.
Après avoir appuyé sur la mise à zéro du jeu, son nom apparaît sur l'écran. Vous allez dès lors pouvoir le plus souvent sélectionner votre vitesse de jeu. Mais c'est quand l'image définitive du jeu apparaîtra sur l'écran que votre étonnement sera total. Si Philips possède en mémoire une série de figures avec courbes, si Atari apporte toujours une certaine note d'invention dans son décor, le graphisme de Mattel garde une avance impressionnante. Les images gérées par ordinateur se composent d'une multitude de points. Plus ces points sont nombreux et petits, plus le dessin est fin. Dans ce domaine, Mattel est la seule console à posséder un graphisme qui se rapproche (sans l'atteindre toutefois) de celui des jeux vidéo de café. Une palette de 8 couleurs colore ces points. Leur extrême finesse évite le graphisme maladroit et trop souvent « cubiste » des jeux vidéo au point que les courbes des chiffres ou des lettres affichées, ou encore de certains éléments du décor, sont presque parfaites.
Les capacités supérieures de mémoire « Ram » de Mattel permettent aussi une animation plus spectaculaire. La mémoire d'un ordinateur de jeu est limitée et ne peut déplacer simultanément sur l'écran qu'un nombre déterminé d'objets. Mattel garde la tête dans ce domaine aussi. On peut cependant regretter que certains jeux ne soient pas plus rapides, le revers d'un graphisme qui mange les octets.
On se posera alors l'éternelle question : ce graphisme percutant ne va-t-il pas laisser son empreinte définitive sur mon écran de télé ? Aucun risque : la fiabilité de toutes les consoles actuelles sur ce point a été testée et reconnue officiellement. Au bout de 5 minutes environ d'une image immobile, la console Mattel coupe l'émission et l'écran devient noir. Il suffira d'appuyer de nouveau sur une touche quelconque des commandes pour retrouver le jeu où il s'est interrompu. Ce système de sécurité évite toute détérioration. Quant à l'image en cours de jeu, elle est bien trop mobile pour laisser quelque trace que ce soit. Autre avantage : si un « fâcheux » décide de vous téléphoner en pleine partie, vous pourrez appuyer sur les touches 1 et 9 de votre commande pour stopper le jeu et le reprendre ensuite où vous l'avez quitté !
Le graphisme Mattel et la complexité de ses jeux ne sont compatibles qu'avec des téléviseurs couleur. L'image noir et blanc est trop confuse, les 8 couleurs indistinctes. Mais c'est la contre partie inévitable d'une image parfaite. Les joueurs de football ont des bras, des jambes, une tête, bref, ils sont normalement constitués. Ils courent avec un réalisme surprenant, ils font les touches avec les bras, et le goal, après avoir dégagé, revient tout seul dans ses buts ! Dans *Sea-Battle*, un wargame naval, tous les bateaux, du sous-marin au croiseur, sont nettement différenciés par leur graphisme ; ils flottent entre des îles aux multiples contours qui ▶



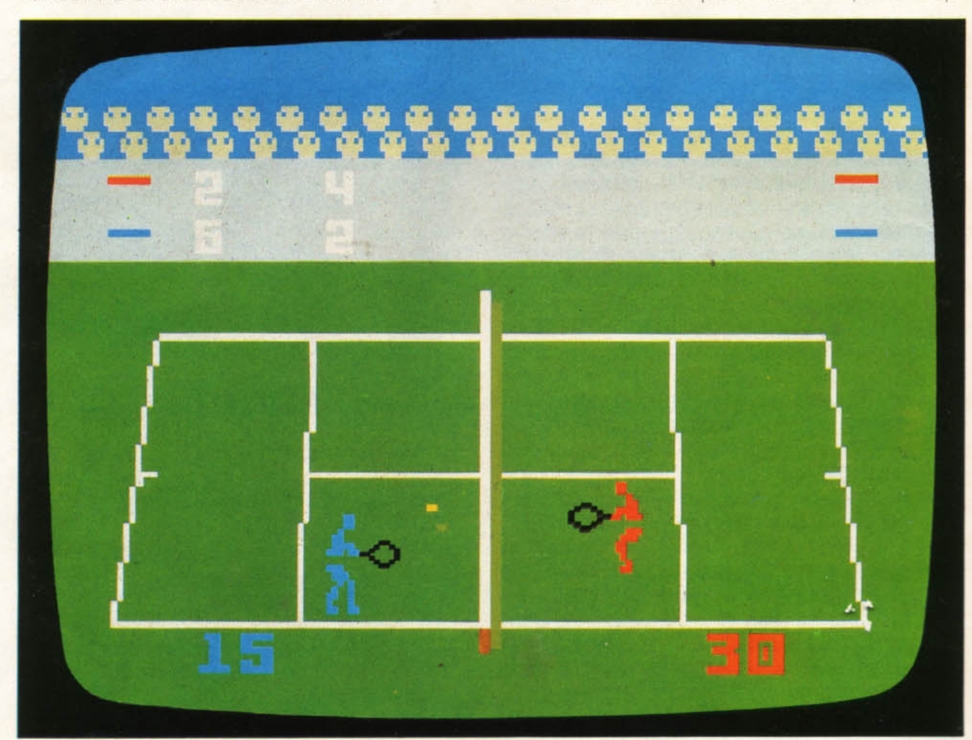


apparaissent agrandies sur l'écran quand on passe à une phase particulière de bataille. Pour les plus jeunes, une libellule sautera d'un nénuphar pour aller gober les insectes qui passent au-dessus d'elle, dans un décor et une animation qui avoisinent le dessin animé. Mattel a pleinement misé sur l'image, sans que cet esthétisme nuise pour autant à la clarté du jeu ; il lui apporte plutôt une dimension réaliste et parfois humoristique.

La ludothèque Mattel

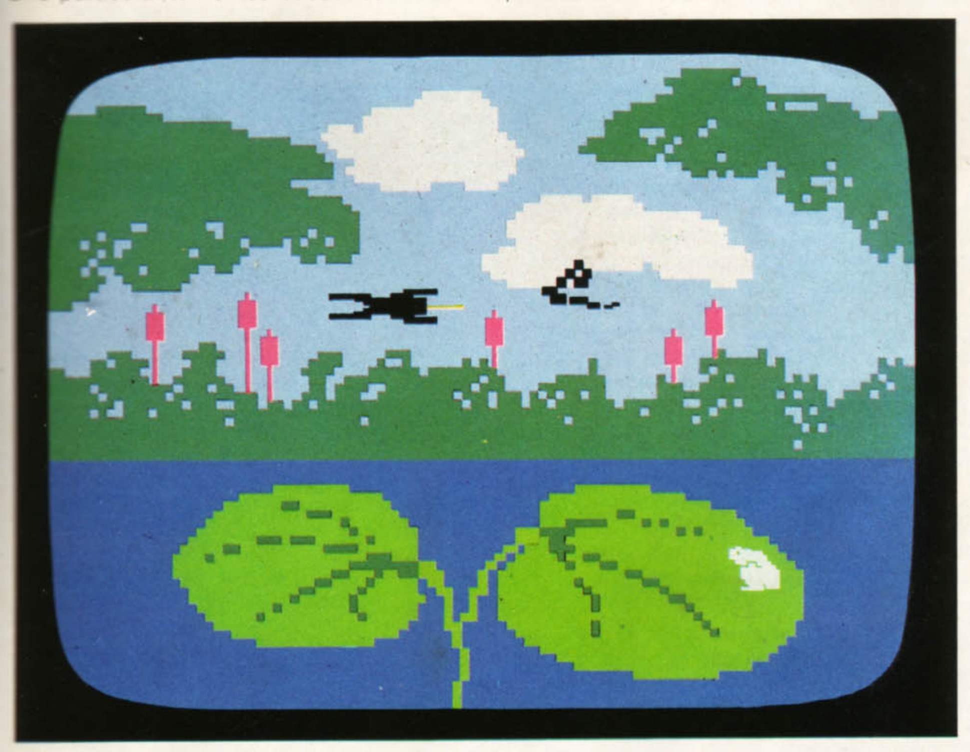
L'éventail des cassettes qui seront disponibles est très complet. Resteindre la ludothèque Mattel à ses graphismes serait une erreur. Les capacités de mémoire de la console Intellivision soutiennent bien les jeux de réflexion et les grands classiques : Echecs, Dames, Poker et Black Jack, Backgammon, et une variante d'Othello très intéressante : 3 damiers sont proposés : le damier standard, mais aussi un plus petit et un plus grand, qui modifient profondément les données stratégiques de ce jeu maintenant mondial. L'ordinateur est un partenaire très valable, dont les réponses à vos coups sont le plus souvent très rapides.
Les Wargames et apparentés sont aussi présents : *Sea-Battle, Armor Battle* (combat de chars), *Sub-Hunt* (vous êtes à l'intérieur d'un sous-marin, et vous apercevez la flotte ennemie dans le périscope), *Space Battle* (vous défendez votre planète-mère contre des escadrons ennemis ; vision radar et vision rapprochée en trois dimensions), et bientôt un véritable Wargame purement tactique, *Land-Battle.*
La grande vogue des jeux « de rôles », encore plus vive aux USA que chez nous, se devait aussi d'avoir ses titres : *Dungeons & Dragons* (le célèbre jeu ; vous voici perdu dans des souterrains peuplés de monstres, à la recherche d'un inaccessible trésor), *Night Stalker* (lutter la nuit contre des araignées géantes et autres monstruosités), et deux cassettes *Tron,* inspirées du film des studios Disney qui sortira en salle vers la fin de l'année. Sans oublier *Minotaure,* dont le titre est évocateur.
Rare et passionnant : un jeu de simulation économique qui rappelle ceux que proposent les « vrais » ordinateurs, *Utopia,* où vous devrez gérer l'économie d'une île malgré diverses épidémies, tornades, récoltes difficiles, etc.
Les combats spatiaux ne sont pas oubliés chez Mattel, mais il faut bien dire que les subtilités des commandes s'y prêtent moins bien qu'aux jeux où l'adresse n'est pas seule en cause. *Le Faucon de l'Espace* (duel d'une rapidité remarquable), *Space Armada,* (un remake des célèbres Space Invaders), *Space Battle,* ou encore le très beau *Star Strike,* inspiré de la scène finale de La Guerre des Etoiles, où deux chasseurs plongent, tous lasers dehors, dans un couloir très étroit à la rencontre des vaisseaux ennemis.

Là où Mattel n'a pas encore de rival réel, c'est au niveau des simulations sportives. Graphisme et subtilité des commandes s'entendent à merveille pour vous faire sauter, courir, ou plonger dans votre salon. Tous les sports sont là (à l'excep-





tion de la nage, de la planche à voile, ou des poids et haltères !) : *Tennis, Boxe, Football, Baseball, Basket, Golf, Bowling, Courses automobiles, Ski, Hockey, Courses de chevaux, et Football américain.* Une particularité : si les cassettes Mattel proposent moins de versions du jeu d'une même cassette, elles vous permettent, le plus souvent, de choisir les caractéristiques de votre champion au départ de la partie, voitures plus ou moins rapides ou plus ou moins maniables, boxeur résistant, cogneur ou défensif, pente d'une épreuve de ski ou de slalom, poids de la boule du joueur de bowling, lui-même droitier ou gaucher !



Restent encore quelques jeux de chance, qui laissent plus sceptique, le support vidéo ne semblant guère leur convenir : une *Roulette*, un *Flipper* hasardeux, et — à un moindre degré — le *Poker* et le *Black Jack*. La cassette *Card Fun*, où l'on affronte, à 3 jeux de cartes très simples, trois partenaires fort bien dessinés autour d'une table, est toutefois très amusante.
Une ludothèque finalement très complète, à laquelle il ne manque que les grands classiques des cafés au succès indiscutable. C'est un peu dommage.

Et plus tard ?

Mattel ne s'arrêtera pas là. Une cassette devrait paraître tous les mois. Certaines seront même conçues pour fonctionner uniquement sur le VCS Atari, comme la production d'Activision. Concurrence, concurrence...
La conception d'Intellivision se veut par ailleurs « modulaire ». La console elle-même pourra en effet s'adapter à l'intérieur d'un véritable ordinateur domestique d'une puissance supérieure, qui pourra gérer tout aussi bien les comptes d'une petite entreprise que des jeux infiniment complexes. Pas avant 1983 .
Plus exclusivement ludique, et totalement sensationnel, un module synthétiseur de voix existe déjà aux USA. Il se branchera dans l'encoche cassette de la console, la cassette elle-même se branchant sur lui. Des jeux qui parlent ! On vous annoncera d'un timbre parfaitement impersonnel la mort de votre vaisseau, ou le gain triomphal d'une partie acharnée de tennis. Sans compter les commentaires en cours de jeu.
Mattel se rapprochera ainsi un peu plus des jeux de cafés et d'arcades, déjà équipés de ce type de synthétiseurs vocaux.
Intellivision est sans nul doute une machine d'avenir et un partenaire parfois cruel, mais toujours juste, dont on peut penser que l'intelligence séduira le public français. Quant à la bataille, cette fois bien réelle, qui va opposer Mattel, Atari et Philips, elle promet d'être passionnante. Elle sera à coup sûr profitable au consommateur !

(Console seule : environ 2 000 F).
(Cassette : entre 200 et 300 F environ).

Nicole MASSON

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

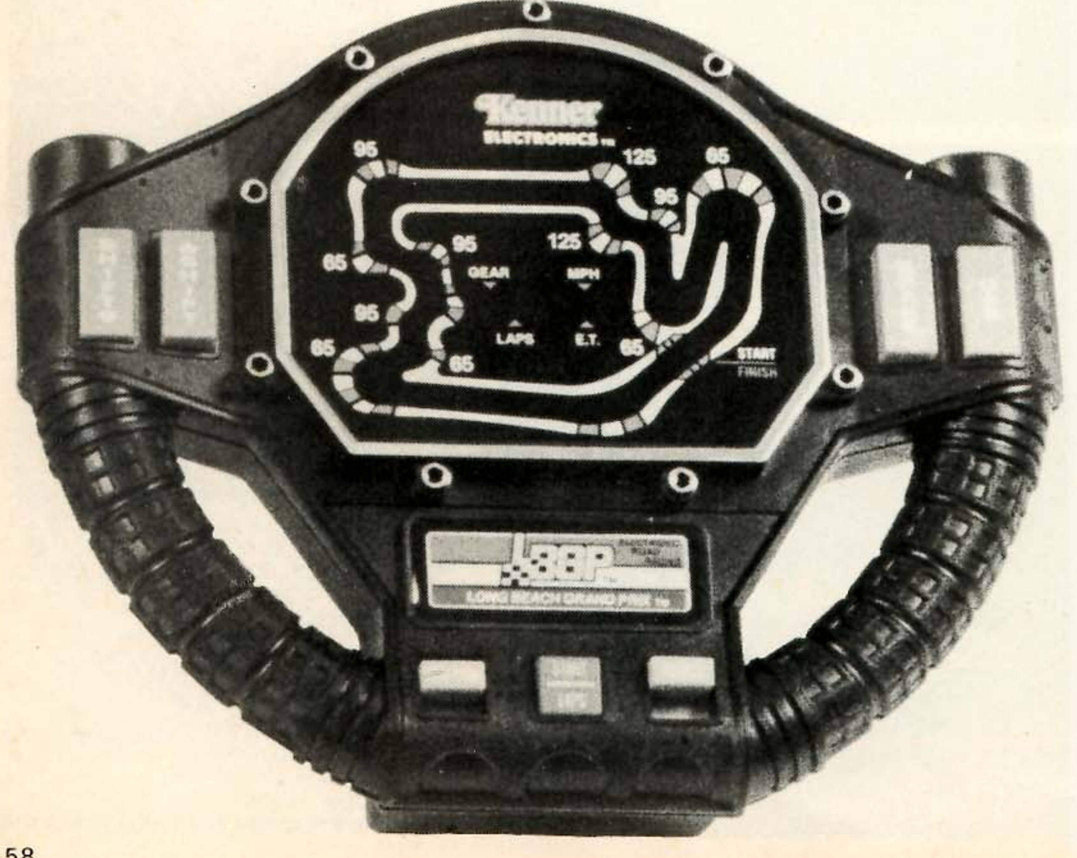
LES DRÔLES DE PETITES MACHINES

Encore trois nouveaux jeux électroniques à mini-format et maxi-capacité : Grand prix, Galaxy II et Brain Baffler. On reste dans le domaine merveilleux des courses fantastiques et du défi intellectuel.

GRAND PRIX : ATTENTION AU CRASH

Le moteur rugit ; première enclenchée, vous attendez le signal du départ. Le drapeau à damiers noirs et blancs s'est abaissé : à vous le circuit de « Long Beach », ses virages redoutables, ses chicanes et surtout ses longues lignes droites. A vous la victoire... peut-être !

Avec *Grand Prix*, la course automobile est à votre portée et tout est mis en œuvre pour en reproduire fidèlement les émotions. Le jeu lui-même a la forme d'un volant de voiture : au centre, l'écran vous permet de visualiser votre position sur le circuit. Tout au long de la route, sont inscrites les vitesses maximum autorisées dans chaque virage. Attention à ne pas les dépasser, sinon c'est le crash et vous êtes éliminé. Un cadran vous donne toutes les informations nécessaires à la conduite : à droite, est indiquée la vitesse de votre bolide ; à gauche, le rapport que vous êtes en train d'utiliser ; au centre, le nombre de tours qu'il vous reste à parcourir. De chaque côté du circuit, deux boutons vous permettent d'accélérer, de freiner, de monter les vitesses ou, au contraire, de rétrograder. Respectez les règles de conduite d'une véritable voiture : passez la première, puis accélérez, et non le contraire ; laissez tomber le régime du moteur avant de passer la vitesse supérieure ; si vous freinez, n'oubliez pas de rétrograder avant de foncer de nouveau, sinon, votre démarrage sera plutôt lymphatique. Il peut cependant être intéressant d'aborder les zones de virage en sur-vitesse pour freiner au dernier moment ; les bruits de moteur et les crissements de pneus peuvent par ailleurs vous aider : freinez au premier hurlement de vos pneumatiques, mais pas avant, pour gagner du temps ; ce n'est qu'au second que vous partez dans le décor. En bas du volant, trois touches vous permettent respectivement de choisir le niveau de difficulté (trois possibilités), de sélectionner le nombre de tours, et enfin de mettre le contact. En fin de partie, l'affichage du chronomètre permet de comparer les performances des joueurs. Ultime perfectionnement : vous réduirez facilement le volume sonore grâce à un astucieux système !
Miro Meccano nous propose avec *Grand Prix* un jeu passionnant à un niveau de simulation particulièrement élevé. Des sensations fortes garanties... sans danger.





GALAXY II : LA GUERRE DES ETOILES

Une fois encore, partez au secours de la terre, attaquée par une flotille de vaisseaux spatiaux. Ce thème, souvent repris, suscitera sans doute un regain d'intérêt, grâce à la technique utilisée par Epoch pour son jeu *« Galaxy II »*. Un jeu distrayant qui demande une grande concentration.

Sous un format réduit, celui-ci permet de retrouver en partie la magie des jeux de café, grâce à un écran grossissant, qui donne à l'image une profondeur et un relief jusqu'ici inconnus dans le domaine des mini-jeux électroniques. Le principe du jeu est également assez intéressant. La partie se déroule en quatre phases ; dans la première, vous devez détruire un escadron d'attaquants, dont les vaisseaux peuvent se déplacer en zigzag, en avant ou en arrière. Inutile de préciser que votre base n'est pas statique : à l'aide d'un palonnier, vous pouvez vous déplacer pour éviter les missiles ennemis. (Un petit conseil à ce propos : efforcez-vous de ne pas trop bouger pour atteindre un vaisseau hostile ; il est souvent plus payant de rester sur place et d'attendre qu'il soit dans votre ligne de tir). Si vous avez mené à bien cette première mission, vous affrontez alors vos ennemis qui se déplacent cette fois-ci en mouvements circulaires : dix soucoupes abattues et l'on passe à la troisième phase : il s'agit de détruire les trois vaisseaux amiraux qui, jusqu'ici invulnérables, sont maintenant à votre merci. La mention « good » vous félicite pour votre victoire et, pour augmenter votre score, il ne vous reste plus qu'à réaliser un atterrissage sur votre base qui se déplace sans cesse, et ce, dans un laps de temps très court. Si vous avez triomphé de cette dernière épreuve, vous pouvez alors recommencer une autre partie : quatre niveaux de jeu vous sont



proposés, qui permettent de varier la vitesse des attaquants et leur nombre.
Une technique intéressante, un design fort réussi, des commandes agréables et des couleurs variées : ce jeu est assurément une réussite. Un reproche cependant : la présence d'un coupe-son eût été la bienvenue ; les multiples effets sonores sont, à la longue, fatigants...

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

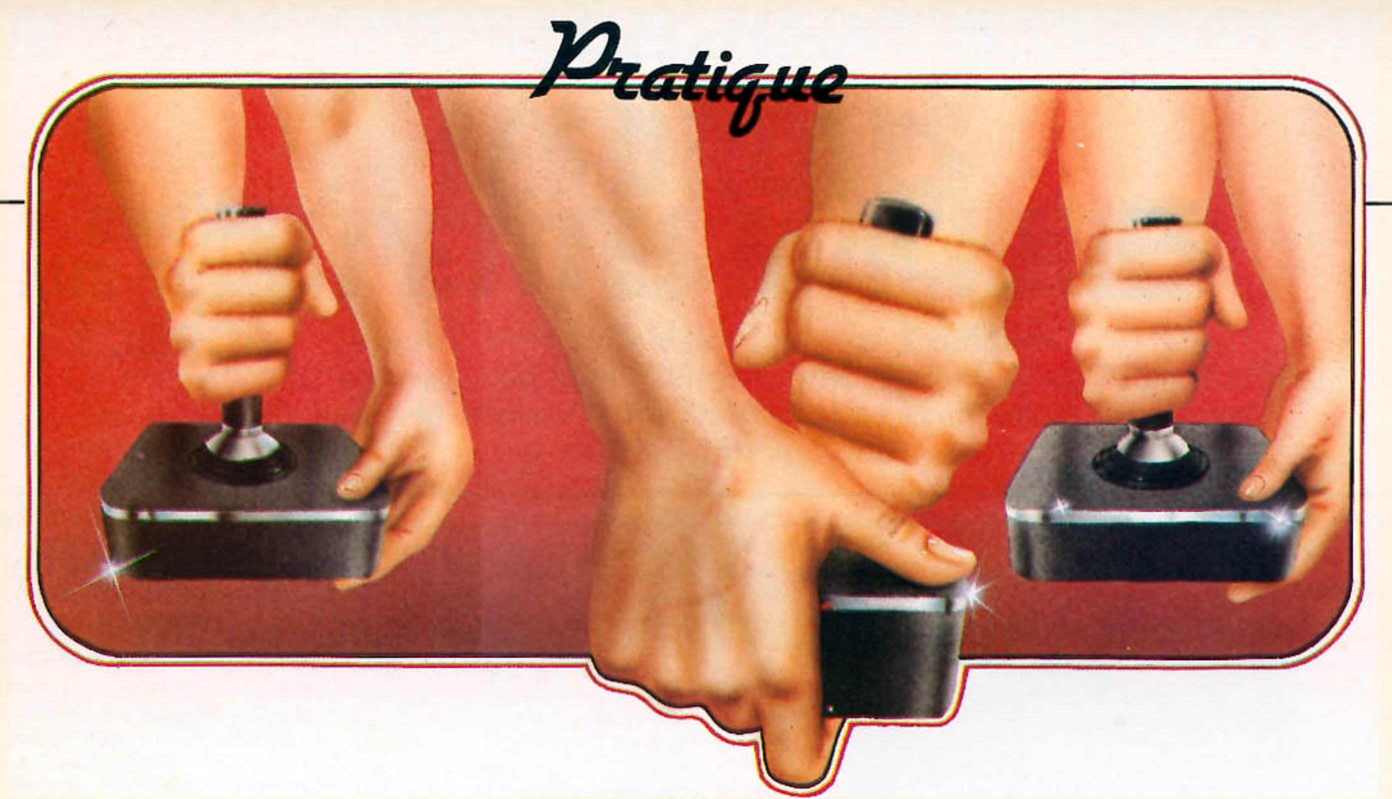
« BRAIN BAFFLER » : LA VICTOIRE EN MUSIQUE

Au lieu de se lancer dans les batailles cosmiques, poursuites infernales et autres labyrinthes meurtriers, le concepteur du *Brain Baffler* (défi électronique) a préféré se souvenir du temps où il jouait... au pendu. Résultat, huit jeux en un seul. Pour jongler avec les lettres et les chiffres.



Le *Brain Baffler* (Mattel Electronique) se présente sous une forme agréable, un design discret et élégant, égayé par des touches de couleurs variées. Il trouve facilement sa place sur le bureau, à côté du téléphone ou de la calculatrice. Fait non négligeable, il pourra séduire les enfants par son apparence résolument « adulte » qui le fait plus ressembler à un ordinateur qu'à un jouet. Sous son écran à affichage lumineux, qui permet d'inscrire huit chiffres ou lettres, se trouve un véritable clavier d'ordinateur. Aucune difficulté cependant : les différentes couleurs des touches facilitent grandement les manipulations et limitent au maximum les risques d'erreur. Et ce n'est pas tout ! A chaque lettre correspond un son spécifique ; une minuterie permet de chronométrer vos temps de réponse et, perdant ou gagnant, vous pourrez entendre une musique de victoire ou de défaite.
La première ligne du clavier, en brun, permet de sélectionner, ou bien les dix premières lettres de l'alphabet, ou bien, selon le jeu choisi, tous les chiffres (attention, à ne pas confondre le zéro avec la lettre O !). Les autres lettres sont représentées par la couleur ivoire, sur deux lignes, et ne partagent plus la touche qu'elles occupent avec un chiffre. Quant à la dernière ligne du clavier, aux couleurs multiples, nous en verrons la signification en cours de jeu.
Vous avez mis l'ordinateur en marche : appuyez sur la touche

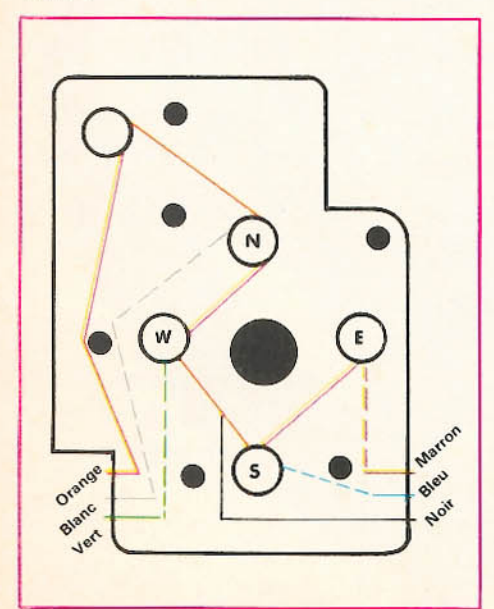
(Suite page 75)



PITIÉ POUR LES GAUCHERS !

Nous vivons dans un monde de droitiers. Demandez un peu aux gauchers ce qu'ils en pensent. Tout, de la poignée de porte à l'orientation des lames d'une paire de ciseaux est conçu pour la majorité. Les jeux vidéo n'échappent pas à la règle.

Heureusement, nous avons pensé à vous... Suivez avec précision et attention les étapes successives que nous allons vous indiquer, et l'oubli général sera réparé !



1) Renversez votre poignée de commande et retirez les quatre vis. Mettez-les dans un endroit sûr.

2) Séparez le haut de la poignée (manette et bouton) du bas du boîtier de commande. Attention à ne pas perdre le petit ressort !

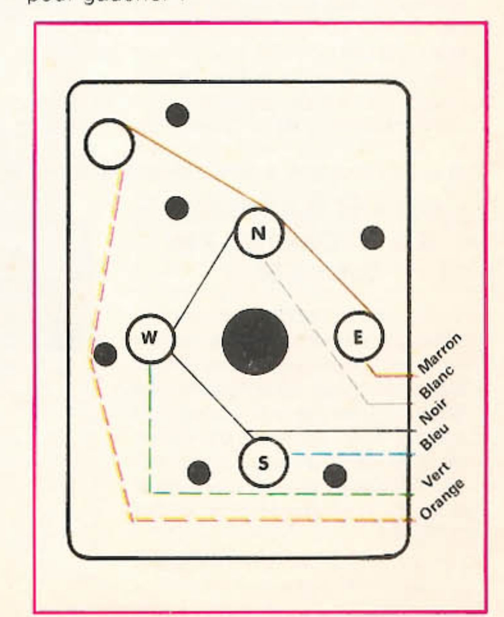
3) Six fils sont reliés au circuit de commande (figure 1). Sur certaines poignées, tous les fils se trouvent d'un seul et même côté ; sur d'autres, ils se répartissent des deux côtés. Ce n'est pas dramatique. L'illustration vous montre les deux types de circuit avant la modification.

4) Pour des raisons pratiques évidentes, nous désignerons les 4 pastilles de direction par nord, sud, est et ouest. Prenez le fil brun connecté à la pastille est et débranchez-le.

5) Débranchez le fil sud (bleu) et rebranchez-le en est. Débranchez le fil ouest (vert) et rebranchez-le en sud. Débranchez le fil nord (blanc) et rebranchez-le en ouest. Enfin, débranchez le fil est (brun) et rebranchez-le en nord.

6) Réemboîtez le dessus de la poignée dans son socle sans oublier de bien replacer le petit ressort sous le bouton rouge de « Feu ». Remettez les 4 vis, en serrant bien pour éviter toute mauvaise usure dans l'utilisation future du « Joystick ».

7) Vous avez une authentique poignée pour gaucher !





N'avez-vous jamais eu envie de remettre un dragon à sa place ? Nicole Masson vous en donne l'occasion avec un terrible problème de cohabitation ! Et elle vous propose trois autres jeux de réflexion. Les solutions sont à la fin... et à l'envers.

COHABITATION

Voici un terrible château où habitent quatre dragons. Un dragon rouge, un dragon jaune, un dragon bleu et un dragon vert. Ils se sont partagés ensemble des salles, en convenant que :

— aucun dragon ne possède 2 salles avec un côté commun.

— chaque dragon ait une des salles d'angle du château. Ce sont des salles plus froides que les dragons n'apprécient guère...

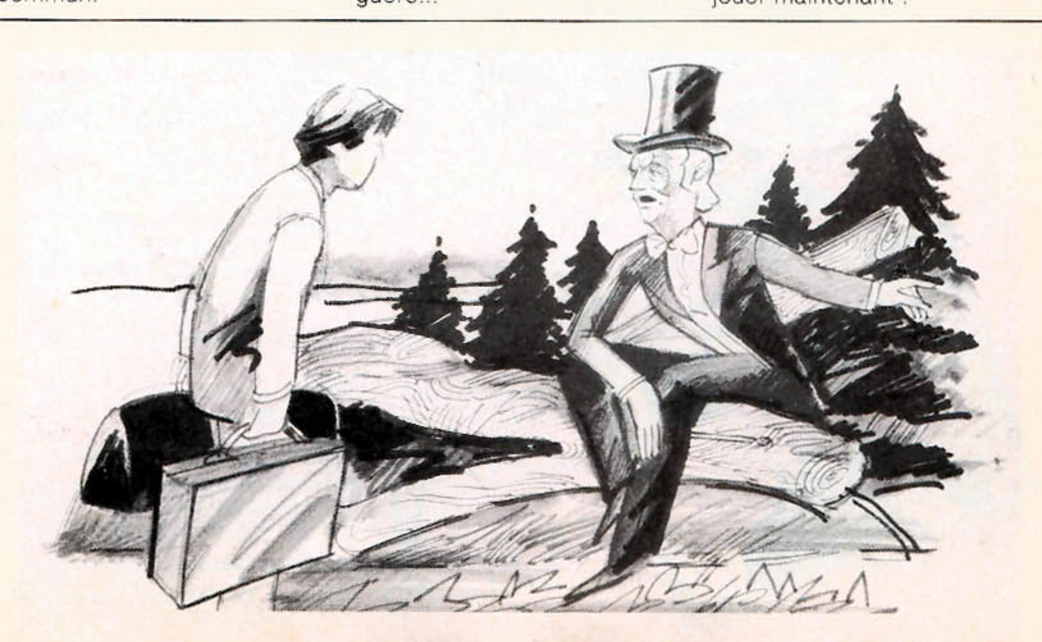
En admettant que chaque salle possède une couleur, seriez-vous capable de trouver la juste répartition ? A vous de jouer maintenant !

INQUIETANTE FORET

Un voyageur, complètement égaré, parvient à l'orée d'une forêt. Un vieux magicien est assis sur une souche et lui dit : « Tu veux aller dans cette forêt ? Libre à toi. Mais sache qu'il n'existe qu'un seul itinéraire pour en sortir. Si tu ne le suis pas, tu erreras jusqu'à la mort. Ecoute-moi attentivement : au premier carrefour, tu tourneras à gauche. Au second, tu ne tourneras pas à gauche. Au troisième, tu ne tourneras pas à droite.

De ces trois conseils, je te l'avoue, deux sont faux. Mais il est vrai que tu devras aller une fois à droite, une fois à gauche, et une fois tout droit. Bonne chance. »

A votre avis, quel est le bon itinéraire ?



CHAUSSE-TRAPPE

Dans cette grille sont cachés dix noms d'objets ou de personnages que l'on doit trouver dans tout château hanté qui se respecte. Attention : ces noms peuvent être écrits verticalement, horizontalement, ou même en diagonale, à l'endroit comme à l'envers ! Bonne chasse...

E	V	U	A	T	S	I	S	E	C	R	E
P	R	A	R	E	E	R	F	L	H	E	F
E	L	E	G	L	S	A	V	D	A	I	A
T	N	A	I	N	E	E	L	R	T	A	N
O	M	X	E	L	I	S	F	A	E	E	T
C	I	O	F	R	A	O	E	G	A	R	O
R	S	E	N	N	K	V	R	O	U	T	M
E	P	O	I	S	O	N	E	N	T	C	E
B	P	R	I	N	C	E	C	H	I	E	S
Z	O	E	D	N	S	T	A	R	C	P	U
U	N	L	E	N	I	A	H	C	E	S	A
A	L	O	R	E	B	R	E	A	L	T	E

PARENTE DE DRAGONS

Voici cinq noms de dragons qui, pour une raison logique, appartiennent à la même famille :
Arebot - Popof - Idevir - Enigi - Canigon.

Mais la famille n'est pas au complet. Il manque un petit dragon qui complète logiquement les cinq autres. Est-ce :
Sibel - Trix - Ogije ou Vultur ?



SOLUTIONS

INQUIÉTANTE FORÊT

Le voyageur devra d'abord tourner à droite, puis à gauche, puis aller tout droit. C'est le seul itinéraire possible qui fasse mentir deux fois le vieux magicien.

PARENTÉ DE DRAGONS

C'est Ogije. En prenant la deuxième lettre des noms de cette famille de six dragons, on obtient... Dragon, bien sûr !

CHAUSSE-TRAPPE

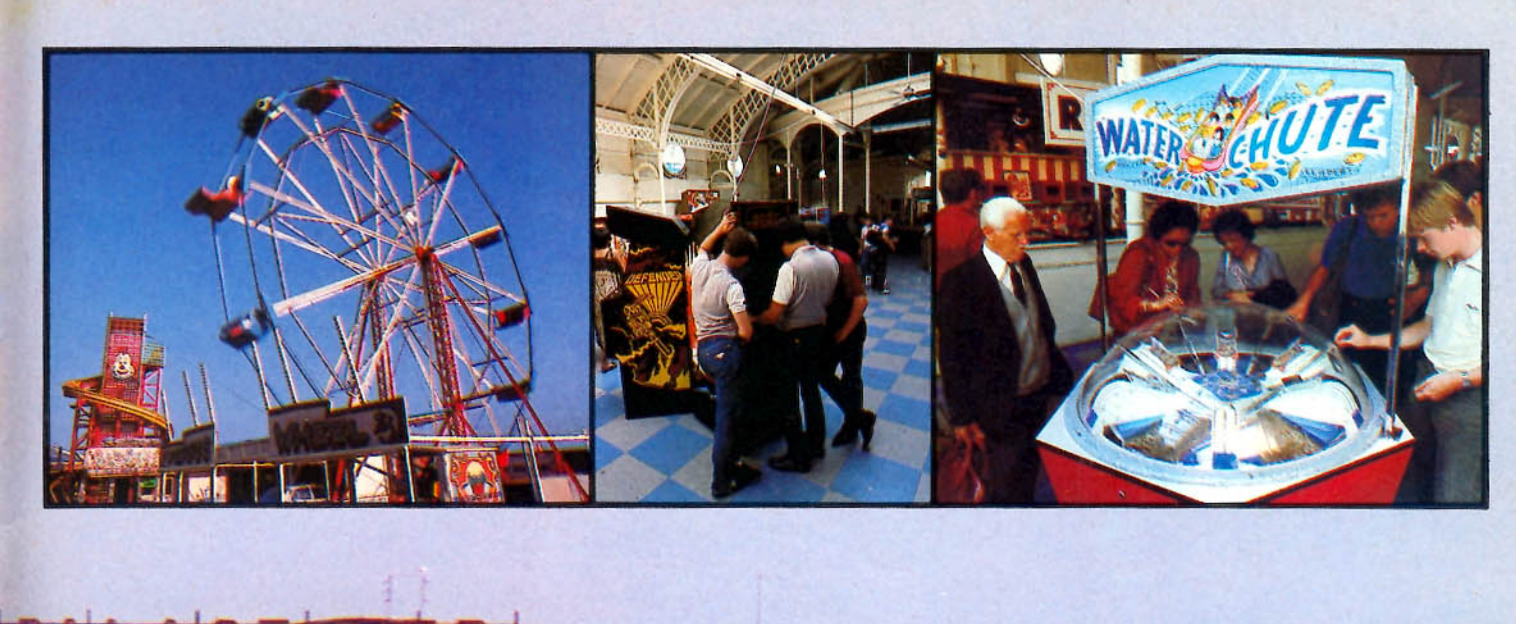
dragon ; château ; chevalier ; épée ; poison ; chaîne ; spectre ; fantômes ; mage ; élixir.

Carte postale

BRIGHTON

Cerné par des colonnades victoriennes, le Palace Pier, immense ponton en fer ciselé comme un temple birman, est posé sur la mer. Flippers, jeux vidéo et machines à sous de toutes sortes y règnent en maîtres.




WATER CHUTE



BRIGHTON

Rétro comme Deauville, animée comme Cannes, Brighton attire toute l'année des échantillons colorés de la société britannique.

La ville est partagée en deux. Deux univers distincts séparés par Kings'Road — une monumentale « promenade des Anglais » ponctuée de pelouses et de kiosques orientaux — où, l'été venu, des grappes de petits Français chassent les petites Anglaises. Tournée vers le continent, la vieille ville, respectable et digne. Des places et des rues bordées de demeures élégantes, des forêts de colonnes laquées, l'extravagant palais des Mongols du Prince de Galles, fantaisie venue tout droit des Indes et de Chine.

En face, la plage. Si fréquen-



tée l'été qu'on prétend ne pas pouvoir faire tomber une épingle sur le sable ! Aux pieds des baigneurs, deux immenses pontons, sortes de « Tour Eiffel » horizontales, le « West Pier » et le « Palace Pier ». Le premier est fermé. Il s'effondrait, victime des trépidations effreinées des joueurs. Le second est — avec les « amusements » du front de mer et des rues avoisinantes — le véritable « enfer » des jeux de la côte anglaise : Luna Park, moderne,avec son cortège scintillant de jeux électroniques, de machines à sous (elles sont autorisées en Angleterre) et de flippers.

On y vient en famille. Dans une ambiance de kermesse, une cacophonie assourdissante s'échappe d'une multitude d'engins facétieux enveloppés d'éclats de néons agressifs. Les « Centipede », « Asteroïds », « Black Knight », « Defender », « Elektra », « Quiks » mènent la danse au rythme des couplets électroniques.

Seul et fanatisé, chacun vit son jeu dans le temple de l'aventure : le Grand Prix au volant d'un bolide ou la guerre des humains et des extra-terrestres.

Enfin, comme les Anglais ont le goût du passé, un magnifique musée de jeu — le National Museum of Penny Slot Machines — regorge des machines les plus rares et les plus amusantes. Bien sûr, on y joue aussi avec de véritables pièces... d'époque ! ■

CAVE MAN, PAC MAN, ROCKY ET LES AUTRES...

Les nouveaux flippers ne sont pas en retard d'une saison. Mythologie et technologie de la vidéo ont envahi sans coup férir la place forte des célèbres jeux de cafés. Idées folles, couleurs et attraits ludiques, tout est en place pour la rentrée. Philippe Adjutor les a tous essayés en avant-première pour Tilt.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

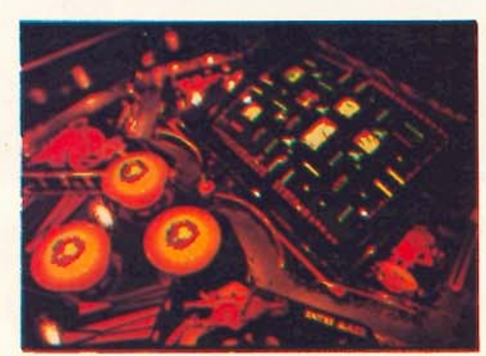
VIDEO ET FLIPPER : UN MARIAGE REUSSI

Presque en même temps, les deux grands du flipper — Gottlieb et Bally — proposent avec les héros Pac-Man et Cave-Man une synthèse originale entre flipper et jeu vidéo. Une confrontation s'imposait.

Bally a emprunté à sa filiale Midway, créatrice du *Pac-Man*, le nom et le thème du flipper. Un hommage direct au jeu vidéo. *Cave-Man* signifie « homme des cavernes », car le jeu vidéo incorporé à ce flipper nous présente une lutte, d'ailleurs anachronique et irréaliste, entre un homme préhistorique armé d'une massue et de charmantes bébêtes comme les Tyrannosaures ou les Ptérodactyles, etc. On observe avec plaisir que la règle est en français. Esthétiquement, les deux appareils témoignent d'une réelle recherche, notamment au niveau des cadrans d'affichage des scores : deux blocs superposés pour *Pac-Man* (un de ces blocs d'ailleurs ne sert à rien !), un cadran incurvé (dans lequel se niche le jeu vidéo) pour *Cave-Man*. Les couleurs sont assez bien trouvées : bleu roi chez Bally et vert jungle chez Gottlieb !

Mais la grande attraction de ces deux modèles, ce sont les incorporés. Notons d'abord qu'il ne s'agit pas de gadgets, au contraire. Dans les deux modèles, les phases vidéo sont aussi importantes que les phases flipper, elles peuvent même, avec *Cave-Man*, durer plus longtemps. Une constatation s'impose dès maintenant : *Cave-Man* accorde bien plus de place à la vidéo que *Pac-Man*. En effet : il suffit d'envoyer la boule dans un des trous prévus à cet usage pour libérer votre homme des cavernes ; la force avec laquelle vous aurez préalablement enfoncé une cible mobile vous donnera 5, 10, 15 ou 20 secondes pour abattre les Brontosaures, les Tricératops, puis les Ptérodactyles, au sein d'un labyrinthe qui n'est pas sans rappeler celui du *Pac-Man*. Une fois ce temps écoulé, ces monstres que l'homme pourchassait et abattait à coups de massue (!) passent du vert au rouge, deviennent Tyrannosaures et prennent l'homme en chasse. Celui-ci n'a plus qu'à courir se réfugier dans une des cavernes pour quitter le jeu. La phase flipper peut alors reprendre. Mais si l'homme est dévoré, la bille est perdue. De plus, l'homme ne peut pas entrer et ressortir par la même caverne. Notons enfin que c'est lui qui réalise la balle gratuite en s'emparant d'une pastille qui apparaît au centre du jeu vidéo. Un seul levier de commande suffit pour guider l'homme. On passe sans peine de celui-ci aux boutons de flippers et vice-versa.





EXPLOIT TECHNIQUE

Avec *Pac-Man*, le jeu vidéo se présente comme une simple grille de cinq cases sur cinq, où 25 ampoules attendent le passage du Pac-Man pour s'allumer. Mais celui-ci ne pourra partir que si vous avez accumulé au préalable 6 « moves » (unités de déplacement) en heurtant notamment les targettes jaunes, faciles à atteindre avec le flipper situé en haut à droite. Vous pouvez même en accumuler 10 d'un coup au prix d'un exploit technique qui consiste à passer par le petit couloir situé tout au fond à droite, lors de l'engagement de la boule. A ce moment-là, il faut essayer d'entrer dans un des deux trous nommés « Pac-Man Saucer » pour entamer le jeu vidéo à condition de totaliser au moins 6 moves, sinon la boule est tout de suite remise en jeu.

Maintenant, le Pac-Man est lancé : tout s'éteint sauf la grille et quatre flèches indiquant les directions que vous donnez à Pac-Man. En appuyant sur le bouton de gauche vous ferez avancer d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre, l'indicateur de direction. Une fois obtenu le sens désiré, appuyez sur celui de droite : votre Pac-Man qui clignote vient d'avancer d'un move. Et ainsi de suite jusqu'à extinction de vos moves. Leur nombre est indiqué sur le cadran en bas du plateau de jeu. Mais attention ! Au fur et à mesure que vous avancez, un monstre rouge vous poursuit et croque les lumières que vous avez allumées et qui constituent votre bonus. Mais vous pourrez détruire ce monstre en devenant « Pac-Man aggressive » (il faut pour cela abattre 3 fois les 3 cibles du haut). Si

vous parvenez à remplir l'ensemble de la grille, en battant le record « time to beat », vous accédez au spécial. Mais cela demande déjà une certaine virtuosité dans le maniement — difficile — de ce jeu.
Mais en définitive, s'il faut être bien franc, l'alliance flipper jeu-vidéo du *Pac-Man* me semble moins convaincante qu'avec *Cave-Man*.
Par contre, en ce qui concerne l'aire de flipper, *Cave-Man* réduit le joueur à opérer sur un champ très réduit, ce qui le met en perpétuel péril de perdre la boule. Dans tous les sens du terme ! Mais on a évidemment beaucoup plus vite fait d'atteindre toutes les cibles ainsi que les couloirs intéressants. A condition de garder la bille en jeu. Le plateau de *Pac-Man*, plus long, est aussi plus tranquille. Il est conçu pour des joueurs plus lents mais précis.
En définitive, on peut dire qu'à partir d'une même idée, deux appareils totalement différents dans l'esprit et la forme sont proposés aux joueurs : un outil de virtuosité : le *Cave-Man* riche et spectaculaire ; et un joli appareil qui vous initie aux jeux vidéo sans compromettre vos chances de gagner par les voies traditionnelles : *Pac-Man*.

IMBATTABLE SUR LE *CAVE-MAN*

Pour augmenter votre bonus : enfoncez l'une des deux cibles variables le plus profondément possible (jusqu'à 4 bonus) mais cela risque de vous conduire dans un trou.
- abattez les cibles allumées ou clignotantes de droite et de gauche (1 bonus chacune),
- traversez tous les passages allumés (1 bonus à chaque fois),
- abattez les cibles C-A-V-E allumées (1 bonus chaque),
- assommez les Brontosaures (1 bonus chaque).

Pour multiplier votre bonus : abattez une paire de cibles clignotantes.
- assommez 5 Brontosaures ou 5 Tricératops ou 1 Ptérodactyle.

Pour augmenter vos points immédiats : jouez en vidéo ! Chaque bête assommée rapporte 3 000 points + 50 000 à la 5e, soit 65 000 par série complète. De plus, allumez ainsi la cible « Wow » qui vous apporte 25 000 points.
Pour changer les Tyrannosaures en Ptérodactyles : abattre les cibles de droite et de gauche allumées, ou prendre un des passage-retour inférieur allumé.
Pour obtenir la bille gratuite (extra-ball) : éteindre C.A.V.E. puis attraper la pastille au centre du jeu vidéo... avant un Tyrannosaure.
Une partie gratuite s'obtient en moyenne à 800 000 points. Selon les endroits, les variations portent sur 100 000 points.
Un dernier conseil : cherchez systématiquement à passer en vidéo au début de la partie, et servez-vous à outrance des flippers supérieurs.

Pac-Man ★ ★ Cave-Man ★ ★ ★



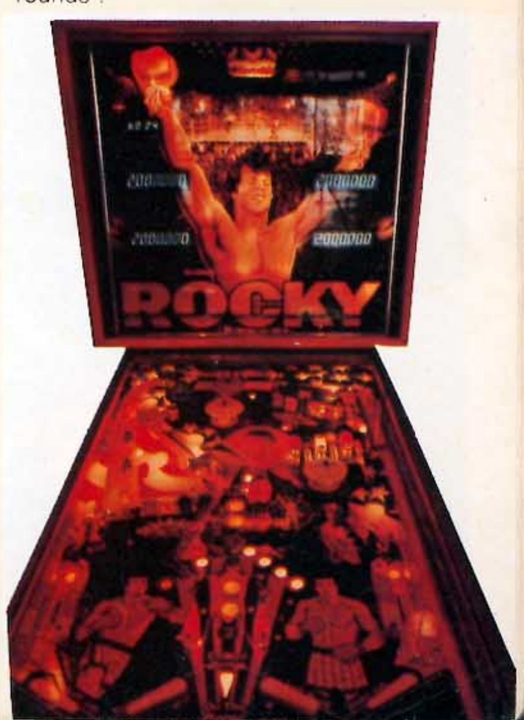
ROCKY : UN FLIPPER QUI FAIT MAL

Après les modèles multi-niveaux, intéressants mais complexes comme *Black Hole* ou *Haunter House*, Gottlieb parie à nouveau sur la simplicité avec un bel appareil classique, mais cependant truffé de bonnes trouvailles : *ROCKY*.

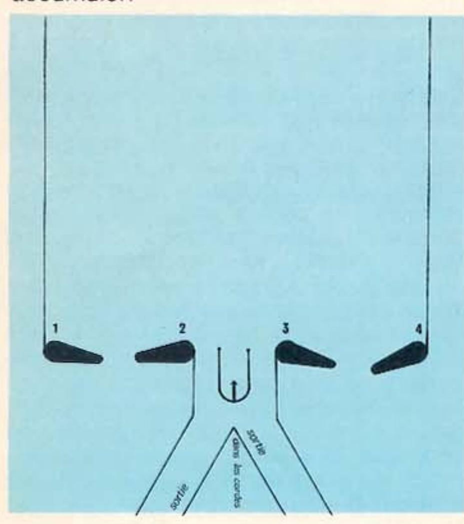
Inspiré de la célèbre série de films dont le troisième volet sort à la rentrée, avec toujours Silvester Stallone, ce flipper a évidemment pour thème la boxe. Le but du jeu ? Remporter des rounds. Et c'est là que se place la première astuce : un petit cadran juste en bas à gauche vous indique le round qui est en train de se disputer sous la mention « round fought ». Il faut alors abattre la targette portant le numéro correspondant avant la fin de la reprise. Si vous y parvenez, vous avez droit aux clameurs de la foule : vous avez gagné un round. Le total des rounds remportés s'inscrit en face de celui des rounds disputés sous le mention « rounds won ». Le match se poursuit donc jusqu'au terme des 10 reprises réglementaires.
Il y a donc, réparties en trois rangées, 10 targettes blanches, numérotées, plus 1 targette bleue « extra ball » :
1re série en haut à droite : 1-4 « extra ball » — 7-10
2e série en bas à droite : 2-5-8
3e série en bas à gauche : 3-6-9
On peut abattre les targettes autres que celles du round en cours, elles donnent alors seulement 1 bonus chacune. Ces targettes réapparaîtront lorsque le round correspondant à leur numéro débutera. Mais il existe deux autres façons de remporter un round sans abattre de targette !

PLEIN DE RESSOURCES

Tout d'abord, il est possible de passer par tous les couloirs marqués d'une lampe jaune. Une fois cela accompli, un couloir situé au centre, à la base du plateau s'éclaire ; et voici la seconde astuce : un bouton vert se trouve à côté du bouton rouge de flipper gauche ; appuyez vite dessus et la reprise en cours est gagnée ! Vous pouvez aussi remporter un round lorsque la bille va sortir par un des 2 couloirs du centre. S'il est allumé, laissez aller la boule. Sinon appuyez sur le bouton flipper de droite : il s'éclaire automatiquement. Vous remportez de cette façon non seulement un round mais 15 000 points. Car ce bouton (troisième astuce !) est plein de ressources : il fait alterner les couloirs de sortie, mais aussi l'allumage des champignons, ou bumpers qui, heurtés et allumés, donnent 1 000 points au lieu de 100. Prenez donc garde à tenir allumé le bumper que la boule va toucher ! C'est une façon commode d'augmenter votre capital.
Voyons maintenant la méthode pour augmenter votre bonus en le multipliant. Il faut pour cela accumuler les rounds gagnés : 2, 3 ou 4 rounds vainqueurs : le bonus est multiplié par 2. A 5, 6 ou 7 vous le quintuplez ! A 8, 9 ou 10, votre bonus se trouve multiplié par 10 !
Intérêt supplémentaire de remporter des reprises : un couloir situé en haut et à gauche du plateau mène à un trou qui, si vous y tombez, vous accordera 5 000, 10 000 ou 15 000 points selon que votre bonus sera multiplié par 2, 5 ou 10.
Quand vous avez gagné 10 rounds, deux autres possibilités s'offrent à vous : remporter une bille supplémentaire en abattant la targette bleue, et toucher le Spécial, c'est-à-dire une partie gratuite, en pénétrant dans le trou qui se situe au sommet du plateau. Bref, je n'ai qu'un conseil à vous donner : gagnez des rounds !



Cela serait relativement aisé si une dernière astuce, la plus diabolique, ne venait tout compliquer ! Le jeu possède 4 flippers agencés de telle façon que la base du plateau, la partie la plus délicate d'un billard électrique, devient un véritable casse-tête (voir illustration). Les flippers 1 et 3 sont commandés par le bouton de gauche, tandis que 2 et 4 le sont par celui de droite. Il faut donc agir comme si l'on jouait sur deux appareils différents en passant sans arrêt de l'un à l'autre ! Gare aux méprises fatales ! Entre ces deux paires de flippers, un trou de sortie sournois rend périlleuses les amorties. Ce trou central est d'ailleurs divisé en trois couloirs : deux latéraux dont nous avons parlé, et un qui se trouve donc au milieu. Celui-ci vous sauve in extremis : vous êtes dans les cordes (« on the ropes », voir l'illustration ci-dessous), mais vous profitez de ce répit pour engranger votre bonus, avant d'être renvoyé en jeu. Le nombre de bonus (jusqu'à 19) est ramené à zéro et vous pouvez recommencer à en accumuler.



Un jeu simple et palpitant, de grande taille (un flipper annexe en haut et à droite aide à corriger le tir), à l'esthétique sobre et attrayante, qui risque de demeurer longtemps dans les cafés et les arcades. La partie gratuite est à 400 000 points, ce qui est tout à fait réalisable. Vraiment, ce flipper classique a tout pour devenir un classique du flipper ! ★ ★ ★

ENCORE DES FLIPPERS

Electra, (Bally) un flipper multi-niveaux très élégant mais complexe. A noter que le niveau le plus bas possède sa propre échelle de bonus. Il est également multibille, ce qui allonge et complique encore la partie. La tactique la meilleure consiste apparemment à chercher tout de suite à passer au niveau bas. Ensuite, éteindre les targettes du sous-sol pour être envoyé sur le plateau le plus élevé. Et ainsi de suite. Un bel appareil réservé aux joueurs expérimentés. ★ ★

Vector (Bally), aussi beau que le précédent, mais moins difficile toutefois, ce flipper à deux niveaux est aussi un multiballe. Son originalité réside dans la possibilité offerte au joueur de marquer des points grâce à la vitesse de son tir de flipper. Mais pour accéder à la rampe de vitesse, il faudra avoir détruit deux rangées de trois gardiens qui en bouchent l'entrée. Ce n'est d'ailleurs pas le seul charme de ce flipper assez répandu dans les cafés et les arcades de la capitale. Un petit truc, au passage : concentrez votre feu sur les targettes X-Y-Z ! ★ ★

Devil's Dare, un appareil qui n'est pas tout récent, mais dont la beauté des couleurs et l'attrait ludique méritaient une mention ici. On le trouve d'ailleurs toujours et à juste titre dans les meilleures arcades. ★ ★

Philippe ADJUTOR

TOUS DES VEDETTES !...

Encore des surprises pour la rentrée. Pendant l'été, les jeux d'arcades et de cafés ont fait peau neuve. Ils s'appellent Robotron, Omega Race ou Qix et sont bien décidés à vous mener la vie dure !

LES GALERIES DE L'HOMME-TAUPE

Créé par Atari, le *Dig-Dug* met aux prises, dans les entrailles de la terre, un gentil homme-taupe, (guidé par vos soins), et deux sortes de malfaiteurs :

les Pookas, qui tuent la taupe quand ils la touchent exclusivement, les Fygars, et les Dragons qui peuvent détruire à distance grâce aux flammes qu'ils projettent. C'est la taupe qui mène le jeu dans la mesure où elle est seule capable de creuser des galeries dans lesquelles les monstres la poursuivent. Si elle est susceptible d'être détruite par les monstres, elle possède néanmoins le moyen de les anéantir, ou de les retarder : armée d'une pompe, elle les... gonfle, plus ou moins selon qu'elle désire les immobiliser quelques secondes (le temps qu'ils reprennent leur taille normale), ou les faire éclater ! Elle peut également écraser ses adversaires en faisant tomber des rochers, disséminés dans le jeu. A chaque fois que la totalité des monstres a disparu, un nouveau tableau apparaît. On peut donc jouer infiniment.

Mais attention ! Les monstres peuvent se dématérialiser pour se mouvoir à travers la terre sans suivre les galeries creusées par la taupe. Une fois revenus dans les galeries, ils retrouvent leur état initial. De plus, quand il ne reste plus qu'un monstre, celui-ci se hâte de regagner la surface pour quitter le jeu : attendez-le à la sortie ! Enfin, en cours de tableau, après la chute du deuxième rocher exactement, un fruit apparaît au centre de l'écran. Dépêchez-vous d'aller le croquer : il rapporte beaucoup mais disparaît vite !

Les points s'obtiennent donc, en détruisant les monstres et de cette façon :
Pooka éclaté (pompe) : 200 à 500 points
Pooka écrasé (rocher) : 1 000 points
Fygar éclaté (pompe) : 200 à 1 000 points
Fygar écrasé (rocher) : 1 000 points
Fruit écrasé : 1 000 points
Unité de terre dévorée : 10 points
A partir de 10 000 points, on obtient une vie supplémentaire.

Le jeu est d'un maniement très simple : une poignée commande le déplacement de l'homme-taupe (4 directions), et un bouton (« pump ») commande la pompe. Une initiative heureuse a été de placer un bouton de chaque côté de la manette de direction : les gauchers vous le diront !

Le graphisme est délibérément un peu naïf mais soigné : on voit très bien, par exemple, la pompe de l'homme-taupe ou les flammes des Fygars. Les trépas des divers personnages sont d'un étonnant réalisme.

Le succès de ce jeu est certainement dû à la simplicité du maniement et des règles, ce qui permet au joueur de se familiariser avec l'homme-taupe en une demi-heure. Sans signifier pour autant que l'on atteindra au premier essai le 20e ▶

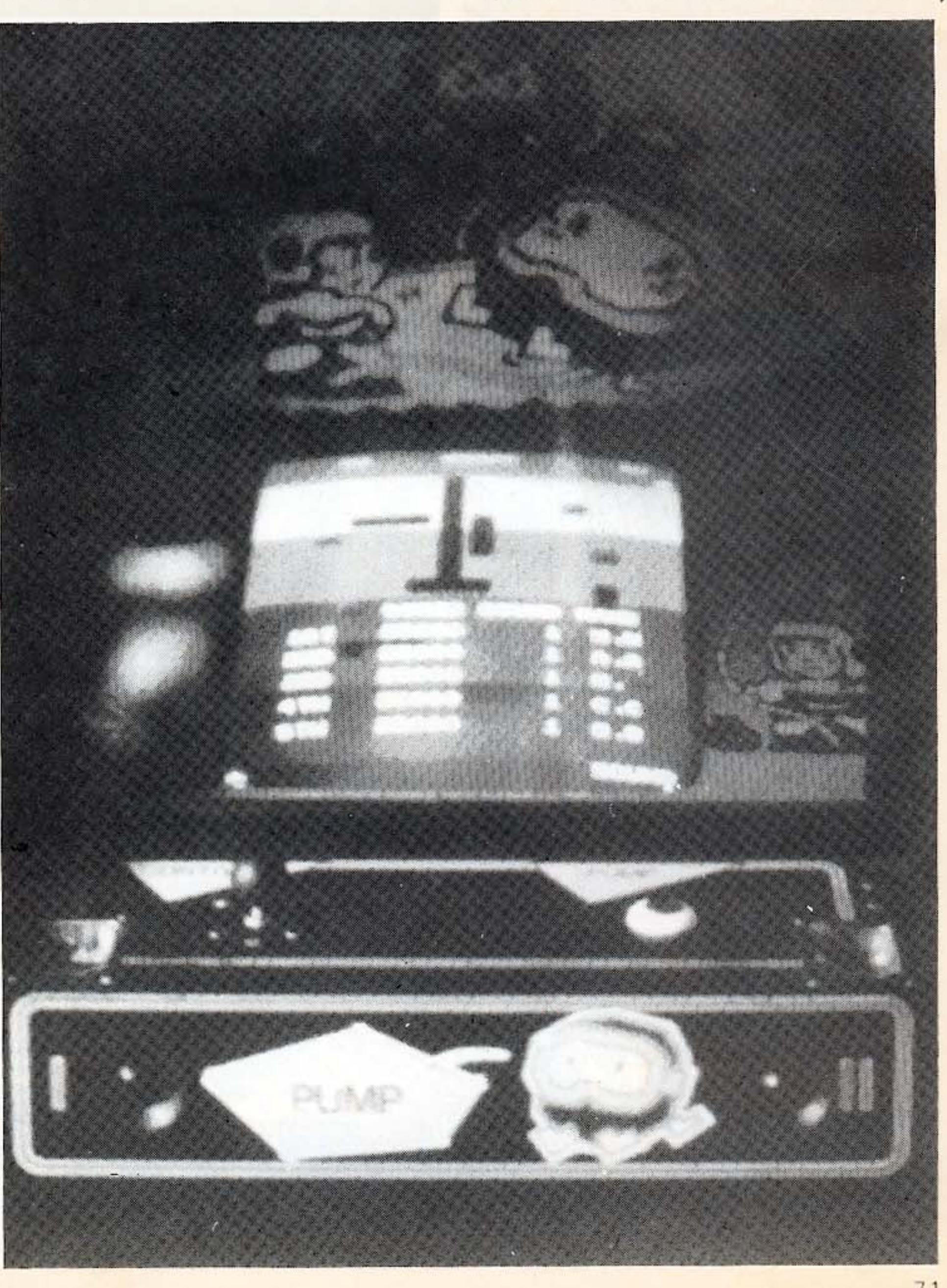
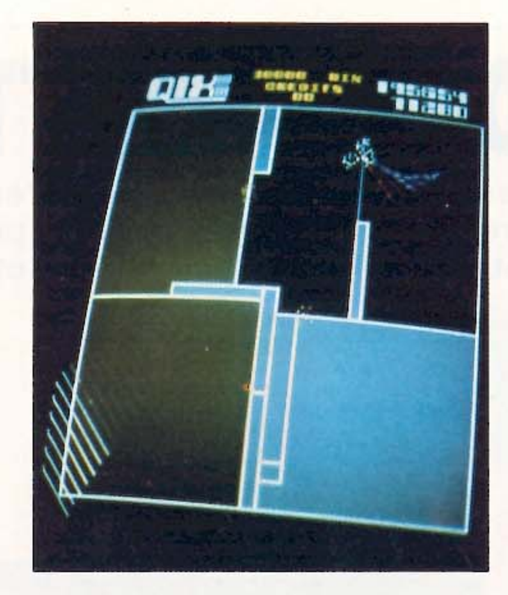


tableau ou les 300 000 points à partir desquels on peut se considérer comme un joueur présentable dans certaines arcades !
Voici d'ailleurs quelques conseils pour vous permettre d'y parvenir :
— Ruez-vous d'emblée sur les monstres avant qu'ils ne se regroupent, et pompez-les toujours de loin.
— Eliminez les derniers monstres en les écrasant sous les rochers : ils rapportent plus. Sinon, attendez-les en bas du jeu mais ne les laissez pas s'accumuler : ce serait rapidement la fin d'une de vos trois précieuses vies.
— Ménagez-vous de vastes cavités ou des labyrinthes, afin de désorienter vos adversaires.
— Enfin, si vous êtes poursuivi par plusieurs monstres, remontez sous un rocher et obliquez à gauche ou à droite juste avant de le toucher. Celui-ci basculera pour écraser vos poursuivants et vous donnera 1 000 points par adversaire abattu. Une façon élégante et payante de vous sortir d'un mauvais pas ! ★ ★ ★

ET POURQUOI PAS LE QIX ?

Présenté par TAITO, ce jeu allie l'extrême simplicité de son principe à la grande subtilité technique et tactique qu'il demande au joueur. En effet :



il s'agit, au moyen d'une sorte de crayon commandé par une manette de direction (4 sens) et deux boutons de vitesse (rapide et lent), de délimiter un territoire au moins égal à 75 % de la surface de l'écran. Enfantin, n'est-ce pas ? C'est que vous ne connaissez pas l'« Estourpille », que les joueurs appellent plutôt entre eux l'araignée ! Cette créature, qui se déplace en faisant tournoyer ses « pattes », peut supprimer une de vos trois vies en touchant simplement la ligne que vous êtes en train de dessiner et qui vous relie à votre territoire déjà conquis. Mais ne soyez pas inquiet : vous pourrez vous remettre de vos frayeurs sur le pourtour du terrain et sur les lignes que vous avez dessinées. Mais pas longtemps, car voici deux, puis quatre « Sparks » qui vous pourchassent chez vous. Cela vous semble insuffisant ? Voilà le Fuse, encore plus rapide. Pas découragé ? Un signal, et les Sparks accélèrent. Vous pensez qu'il vaudrait mieux finalement vous risquer dans le domaine de l'Estourpille ? Horreur ! Elles sont deux ! Vous vous sentez un peu fiévreux ? Ce n'est rien. Tout ira mieux avec un peu d'entraînement et quelques conseils.
Tout d'abord, vous allez trop vite, vos grandes lignes sont une proie facile pour l'Estourpille et les Sparks s'en servent comme d'une autoroute. Gagnez votre terrain petit à petit, grignotez afin de multiplier les lignes où se perdront les Sparks. Mais ne le faites pas à l'aveuglette : vous pouvez enfermer l'Estourpille dans un coin de l'écran si vous manœuvrez délicatement : confectionnez un barrage qui s'arrêtera à un centimètre du bord de l'écran. L'ouverture est trop étroite pour l'Estourpille, vous pouvez

maintenant mettre la vitesse lente : les portions gagnées s'inscriront en orange et vous rapporteront plus de points. Mais n'oubliez pas que les Sparks continuent à vous poursuivre !
Un jeu, vous l'avez senti, palpitant, et qui compte déjà ses virtuoses. Les observer est un régal, les égaler une longue patience. Jouez à deux pour vous stimuler. Cela est possible. ★ ★ ★

ROBOTRON 2084...

... de Williams : en l'an 2084, les robots considérant la race humaine comme déficiente, décident de l'éliminer. Dernier défenseur de l'humanité, *Robotron* *2084* (c'est le nom de ce robot) détruit les méchantes machines et sauve Papa, Maman et les enfants. Ses armes — vitesse de tir et de déplacement — sont entre vos mains sous la forme de 2 manettes (déplacement à gauche, tir à droite : cette dernière manette sur laquelle vous devez appuyer en permanence afin de tirer sans interruption).
Vous avez 4 types d'adversaires : les « Crunts » qui vous anéantissent par simple contact — mais que vous abattez avec votre arme. Tenez-les à distance. Les « Hulks » qui sont invulnérables mais très lents. Ne leur donnez pas le temps de se regrouper. Les « Quarks », équipés de sphéroïdes, projectiles mortels, doivent être éliminés dès leur apparition. Enfin, apparaît le « Brain Robotron », qui transforme les humains en zombies dangereux, tout en projetant des rayons mortels au parcours imprévisible. Dernier danger, mais inerte celui-là : les obstacles qui parsèment le terrain. Robotron 2084 les détruit d'un tir.
Cependant, il ne s'agit pas seulement de détruire les robots, il faut aussi sauver les humains. D'ailleurs — et cette constatation ne manque pas de sel— ces derniers rapportent plus de points ! Pour les sauver, il suffit à Robotron de les toucher.
Comme on le voit, ce jeu est simple, bien conçu mais demeure plus un jeu de réflexe que de tactique. On vient assez rapidement à bout du premier et du deuxième tableau. L'arrivée des Quarks puis du Brain Robotron rendent rapidement le jeu extrêmement ardu — ce qui n'empêche pas de brûler et aussitôt de recommencer. ★ ★

OMEGA RACE

Ce jeu conçu par Midway vaut surtout par l'extrordinaire esthétique de son écran, par sa maniabilité excellente, et enfin par une trouvaille très astucieuse : les limites « élastiques » du terrain de jeu font rebondir les vaisseaux spatiaux. Car il s'agit, ici encore, d'un jeu futuriste : en l'an 2003, le système Oméga a développé une méthode d'entraînement de ses vaisseaux pour lutter contre les androïdes de la cité de Komar. Il s'agit d'une course (en anglais : race) autour d'un circuit semé de mines et parcouru de vaisseaux hostiles. Il faut les détruire sans être détruit (chaque joueur dispose de 3 vaisseaux) en sachant que :

une mine à photons vaut :	350 points.
une mine à vapeur vaut :	500 points.
un vaisseau droïde vaut :	1 000 points.
un vaisseau amiral vaut :	1 500 points.
un vaisseau de mort vaut :	2 500 points.

Votre astronef èst commandé par 2 boutons (jaune pour accélérer, rouge pour tirer) et par une manette de direction (excellente) qui vaut pour le sens de déplacement et le tir.
Tout cela se déplace sur un écran translucide aussi sobre qu'élégant. Un régal pour les yeux. Un plaisir pour les doigts aussi, car on devient rapidement expert à ce jeu. Une réussite. ★ ★ ★

MRS. PACMAN



Profitant de l'extraordinaire succès du *Pac-Man* et de ses imitations, Midway récidive en nous proposant un appareil du même type, bâti sur les mêmes principes et caractéristiques. La seule chose qui ait vraiment changé, c'est le parcours — plus sélectif. Les méchants sont aussi devenus un peu plus hargneux dans la poursuite et plus habiles à s'enfuir. Une initiative qui ne manquera pas de plaire à ceux qui, devenus trop habiles avec le *Pac-Man* traditionnel, retrouveront le plaisir de se faire croquer sans l'avoir fait exprès. ★

SPACE DONGEON

Ce jeu vidéo devrait avoir l'approbation des amateurs de jeux multiples : l'action se situe dans les 8 salles d'un château qui se succèdent au fur et à mesure que vous quittez l'écran. A chaque fois, vous rencontrez de nouveaux ennemis qui vous empêchent de conquérir puis de rapporter les éléments d'un trésor. Un jeu très attrayant par son esthétique mais difficile. Il faut en permanence surveiller d'où l'on vient, où l'on va, par où il convient de passer, tout cela sous le feu nourri des défenseurs du château. Pour les champions. ★

ET BIENTOT... TRON

Enfin nous avons le plaisir de vous annoncer, pour la fin de cette année, la sortie de Tron, non pas le nouveau film de Walt Disney dont tout le monde parle, mais le jeu vidéo qui en est inspiré ! La nouveauté de cet appareil ? On pourra choisir ses jeux !

LES JEUX VIDEO A BILLES

On connaît bien la rivalité apparente entre flippers et jeux vidéo. Or, les constructeurs d'appareils électroniques cherchent plutôt, de nos jours, à réaliser la synthèse idéale entre ces deux types d'amusement. Des flippers vidéo comme *Cave Man* ou *Pac Man* sont des tentatives plutôt réussies dans ce domaine. Mais connaissez-vous *Rapid Fire* et *Hyperball* ?
Une cabine qui possède la taille et la forme d'un flipper, mais des manettes qui font songer au *Gorf*, une couleur rouge, flamboyante : tels sont, extérieurement, ces deux appareils que l'on confondrait presque. Et la ressemblance ne s'arrête pas là : le principe du jeu est identique : un tir extrêmement rapide (8 billes par seconde !) permet d'éloigner puis d'éliminer des adversaires dont l'avancée se manifeste par l'allumage de guerriers — *Rapid Fire* — ou de flèches — *Hyperball* — toujours plus proches. Quelques différences au niveau des différentes phases du jeu : *Hyperball* donne sans arrêt des consignes précises, tandis qu'avec *Rapid Fire*, l'unique tactique possible semble le mitraillage forcené de tout ce qui bouge. Ces jeux sont chers, et comme aucune règle du jeu n'y figure, on ne sait pas comment faire durer la partie. Qui d'ailleurs sait exactement comment fonctionnent ces appareils ? J'ai demandé, dans plusieurs arcades, des précisions, et personne n'a su me répondre. Ces deux appareils étant l'œuvre de deux marques concurrentes, Gottlieb *(Hyperball)* et Bally *(Rapid Fire)*, je me permets de leur glisser ce petit conseil : si vous voulez que vos appareils soient plus utilisés que ceux du voisin, donnez donc la règle du jeu. Il est tellement plus agréable de savoir à quoi l'on joue !
Ces jeux vidéo à billes me semblent par conséquent une idée qui fait long feu : les poignées de tir, fort peu précises, les compromettent un peu ; c'est pourquoi l'on est en droit de se demander si les distributeurs, qui d'ailleurs les diffusent très peu, y croient vraiment eux-mêmes.

Philippe ADJUTOR

LES BONNES ADRESSES DE PARIS RIVE DROITE

ITINERAIRE A : de la place de Clichy à la place Pigalle, 5 salles toutes situées sur le boulevard de Clichy, 75018.

PALAIS DES JEUX, au 106 : une petite arcade gentille, propre et équipée d'appareils bien entretenus (flippers et jeux vidéo de toutes marques). Pour commencer agréablement la promenade. ★

BEAUTIFUL GAMES, au 76 : un très bel endroit, où l'on peut essayer, avant sa parution en octobre probablement, l'excellent *TRON*, un jeu vidéo dont nous reparlerons. Tous les autres jeux sont là, évidemment, à l'exception des flippers fabriqués par la firme Gottlieb. Il faut dire que la salle appartient à la maison concurrente, Bally ! ★★

MINUIT CHANSON au 44 : l'accueil est assez froid, et l'on remarque quelques cabines vidéo pornos ! Mais les jeux sont récents et en bon état. ★

LAS VEGAS, place Pigalle, est une arcade très élégante, sympatique et bien équipée, notamment en jeux vidéo. On a beaucoup de place pour jouer, et à l'heure où je suis passé, un employé nettoyait les appareils à la peau de chamois ! ★★ Il existe aussi au 16 bd de Clichy une salle assez vétuste et peu équipée en nouveautés.

ITINERAIRE B : de la place de la République au bd des Italiens. Promenade longue mais riche : arcades.

REPUBLIQUE VACANCES : une salle aimable et bien équipée, beaucoup de jeux très récents, et de la place pour jouer. Mais il manque ce petit rien de chaleur qui vous donne envie de devenir un habitué. I bd St-Martin, 75010. ★

ATLANTIC CITY : Une arcade très bien équipée en flippers, où vous serez accueilli gentiment. 8 rue du Fg-St-Denis, 75010. ★

SALLE DE JEUX, tel est le simple nom d'une arcade très ancienne et pittoresque, qui a su se tenir au courant des dernières nouveautés et maintenir une certaine ambiance ; le patron a toujours un mot gentil pour vous et les clients se connaissent bien. Si vous ne cherchez pas la bagarre, car le quartier demeure chaud, vous y passerez de très bons moments ! Surtout avec les jeux vidéo. 8, bd Bonne-Nouvelle, 75010. ★★

BABY GAMES BILLARDS : une arcade plus petite, mais il y a de la place pour jouer. En effet, les appareils sont peu nombreux mais très bien choisis et entretenus. L'accueil est excellent, mais on vous donne la monnaie en pièces de 1 franc. Si vous désirez faire plusieurs parties sur un même jeu, demandez des pièces de 5 F. C'est au 28, bd Bonne-Nouvelle, 75010. ★

JEU : un petit nom pour une grande arcade ! Une impressionnante collection de jeux vidéo, avec plusieurs exemplaires des modèles pour vous éviter la queue. On y est un peu serré, mais quel plaisir de regarder les champions du *Qix* ou du *D. Day !* Juste à côté du Rex, 7, bd Poissonnière, 75002. ★★

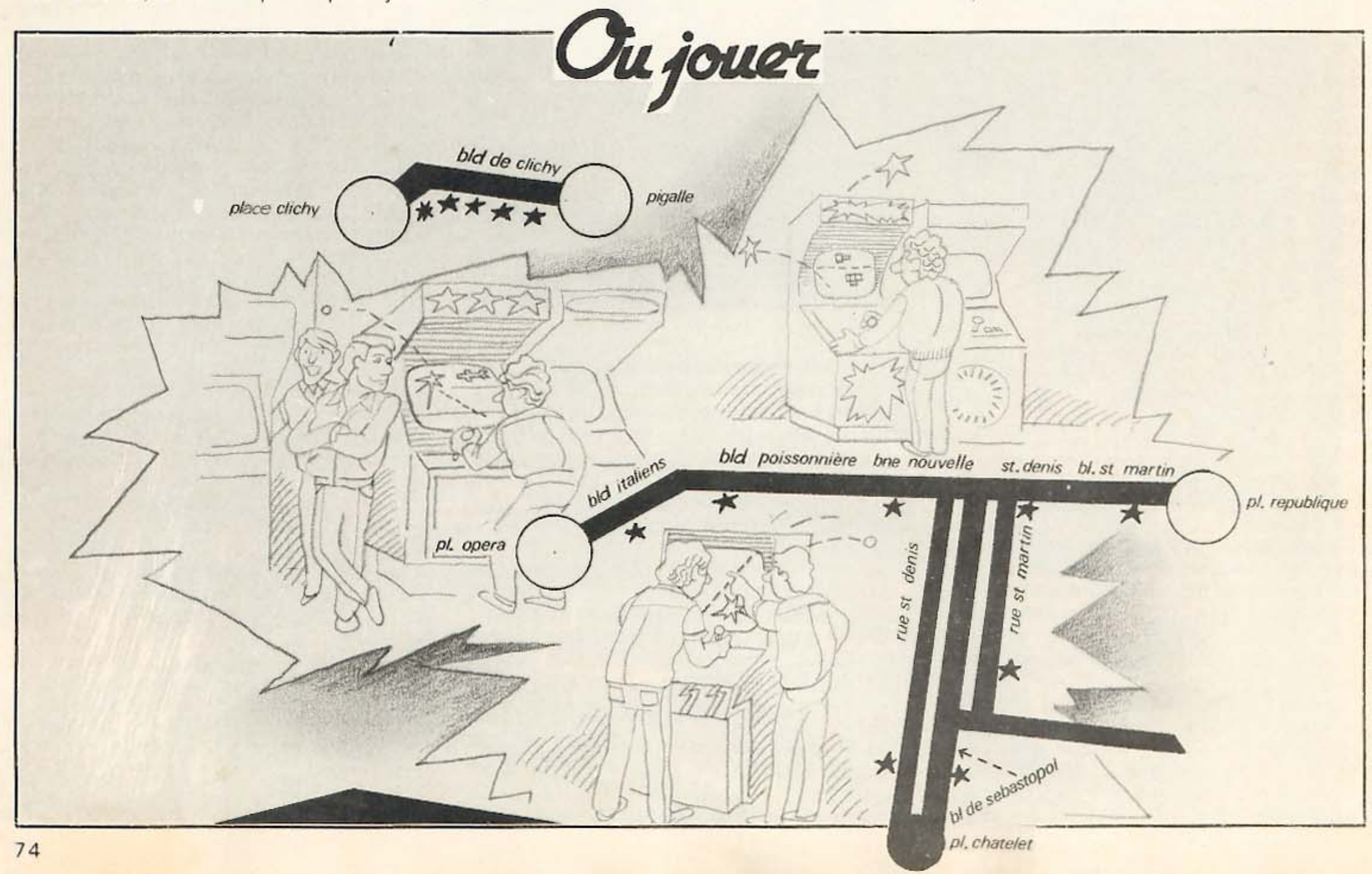
PARIS SWING : un peu comparable au précédent, cet endroit offre toutefois plus de place pour jouer. A noter cependant que les seuls flippers que l'on y trouve sont de marque Gottlieb. L'inverse de BEAUTIFUL GAMES en quelque sorte... Au 5, bd des Italiens, 75002. ★

ITINERAIRE C : une petite promenade du côté de Beaubourg, avec 3 salles.

JEUX VIDEO'S : une vingtaine d'appareils (jeux vidéo et flippers) nouveaux et en bon état, moyennement propres. Le gérant peut vous conseiller utilement. Il y a de la place pour jouer. Une arcade sans problème au 2, bd de Sébastopol, 75001. ★

JEUX VIDEO : à ne pas confondre avec le précédent ! Cette arcade, tout juste passable pour ses flippers, recèle cependant tout ce qui se fait de mieux en matière de vidéo : *Dig-Dug* et *Qix* évidemment, mais aussi l'extraordinaire *Omega Race !* Ces jeux ne sont pas disposés côte à côte, mais en file indienne ce qui vous laisse véritablement en tête à tête avec votre machine. Un petit reproche toutefois : l'endroit est un peu sombre. Cela se trouve au 123 rue St Denis, 75001. ★

PINBALLS : une arcade qui a... baissé ! En fait d'appareils vraiment nouveaux, on ne trouve que le *Rocky*, et encore ! Un de ses flippers était nettement défectueux quand je l'ai essayé. De plus l'entretien des appareils laisse à désirer. Espérons qu'ils redresseront la pente d'ici peu. Et ce sera une raison de plus pour passer devant Beaubourg ! Au 137, rue St-Martin, 75004. ★



BRAIN BAFFLER : Attention à la musique de défaite

« Game », l'appareil vous demande quel jeu vous désirez : choisissez les anagrammes (pour deux joueurs ou plus) en enfonçant la touche A1. Serez-vous capable de refaire un mot dont les lettres auront été mélangées par l'ordinateur ? Tel est le premier défi que vous lance le *Brain Baffler*. Votre adversaire inscrit un mot sur l'écran, sans vous le faire voir. La touche « Entry » lui permet de l'introduire dans la mémoire de l'appareil. Il vous passe le jeu : appuyez sur « Go » ; le mot apparaît en désordre sur l'écran, à vous de rétablir l'ordre des lettres le plus vite possible : la minuterie s'enclenche dès que vous avez appuyé sur « Go ».

– Bravo, vous avez trouvé ; une musique de victoire retentit et le mot apparaît sur l'écran ; appuyez sur « Score » et changez de rôle avec votre adversaire.

– Vous n'avez pas réussi, ne désespérez pas, tout n'est pas perdu. S'il reste des lettres sur l'écran vous avez le droit de l'essayer. Si vous vous êtes trompé de mot (ex. : « sac » au lieu de « cas »), vous avez encore une chance, mais vous entendrez quand même une musique de défaite. Si vraiment vous séchez, vous avez la possibilité d'acheter des lettres (touche « Buy »), mais cela vous coûte 25 points la lettre. Vous en avez assez : appuyez sur « Give Up » ; le mot à trouver apparaît et vous avez perdu cent points. Le jeu se termine quand vous le voulez ; celui qui a le score le plus élevé a perdu. Un petit conseil : ayez toujours un dictionnaire à portée de la main, cela résoudra bien des cas litigieux !

Moins de réflexion, plus de rapidité vous seront demandés par le jeu B2 : deux lettres apparaissent sur l'écran ; la seconde change à chaque bip sonore. Dès que vous pensez à un mot qui commence par ces lettres, appuyez sur la touche « Player Bonus ». La deuxième lettre demeure sur l'écran ; une troisième apparaît qui change de nouveau à chaque seconde. Ajoutez ensuite les lettres une à une pour former le mot choisi, sans vous laisser devancer par votre adversaire. Si celui-ci vous prend de vitesse, vous pouvez cependant acquérir un avantage certain en le défiant. Attention, vous devez être sûr qu'il ne pourra pas terminer le mot commencé : si le mot qu'il comptait faire est valable, vous avez perdu ; sinon, vous gagnez et marquez trente points. Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la victoire. Important, n'oubliez pas, avant de commencer la partie, de décider si vous acceptez les prénoms, noms étrangers...

Titre du jeu C3 : le Mot Flash. Huit lettres sont affichées sur l'écran ; une d'elles change à chaque seconde. Premier défi : faire un mot avant son adversaire ; ce n'est pas facile car, bien souvent, une des lettres dont vous voulez vous servir disparaît dès que vous pensez avoir trouvé une solution. Aussitôt le mot formé, appuyez sur « Player Bonus ». L'ordinateur s'arrête, des astérisques indiquent sur l'écran le joueur qui a trouvé. Puis les lettres réapparaissent et vous devez dire quel est le mot choisi. A chaque lettre correspond un point que vous enregistrez sur l'ordinateur. A partir de là, deux solutions s'offrent à vous : ou vous continuez la partie avec de nouvelles lettres, ou vous essayez, second défi, d'épuiser toutes les combinaisons possibles, en formant d'autres mots. Avantage de ce jeu : deux joueurs de force différente peuvent s'affronter, le plus fort jouant avec tel ou tel handicap fixé à l'avance (interdiction pour lui de faire des mots de moins de trois ou quatre lettres, d'utiliser les astérisques qui remplacent n'importe quelle lettre, etc.).

Si le « Mot Flash » a mis votre rapidité d'esprit à l'épreuve, le nombre caché va vous permettre de tester votre mémoire. Des chiffres apparaissent à la suite les uns des autres. Défiez votre adversaire de les répéter dans l'ordre, en appuyant sur « Player Bonus ». S'il y arrive, une musique de victoire retentit et son score augmente d'un point ; sinon vous entendrez une musique de défaite et c'est vous qui marquerez le point. Vous pouvez alors commencer une nouvelle partie, mais attention, trois possibilités vous sont offertes : vous pouvez d'abord essayer de répéter vous-même les chiffres qui ont trompé votre adversaire, ou bien poursuivre cette même série. Ou encore recommencer avec de nouveaux chiffres. Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points, gagne.

Nous ne nous attarderons pas sur le jeu F6 bien connu de tous sous le nom du « Pendu ». Les règles sont les mêmes que celles du jeu non-électronique. Un seul regret : l'impossibilité de faire des mots de plus de sept lettres due à l'étroitesse de l'écran. La difficulté réside dans le peu d'erreurs possibles, huit au maximum, ce qui risque de poser des problèmes aux joueurs débutants. Un conseil : la règle du « Pendu » veut que l'on commence par inscrire les voyelles ; aussi les mots difficiles à trouver ne sont pas forcément des mots rares, mais ceux qui comportent le moins de voyelles. De même, poseront des difficultés les mots qui ont un certain nombre de lettres communes (ex. : RE-AC-E qui peut devenir RELACHE ou RENACLE).

Le jeu intitulé « Top Secret » est une variante du « Pendu », dans laquelle on n'utilise plus les lettres, mais les chiffres. Il s'agit de déterminer le nombre de quatre chiffres composé par l'ordinateur (jeu G7 pour un seul joueur) ou par l'adversaire (jeu H8 pour deux joueurs ou plus). Pour jouer, vous devez afficher au hasard quatre chiffres ; l'ordinateur donnera alors le nombre de chiffres trouvés mais mal placés, à gauche de l'écran, le nombre de chiffres trouvés et bien placés, à droite de l'écran. En procédant par élimination et par recoupement, il est possible de retrouver le nombre de quatre chiffres sélectionné par l'ordinateur ; celui-ci fait alors retentir une musique

Suite page 78

N.B. : ce jeu est rendu plus ardu lorsque l'on appuie sur D4 : à ce niveau, trois lettres changent à chaque bip sonore.

PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous cherchez une console d'occasion, faire des échanges de cassettes. Ou bien fonder un club et organiser des tournois.

Peut-être désirez-vous simplement mesurer vos aptitudes avec un partenaire digne de votre force ! A votre service : Les petites annonces de Tilt.

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes.)

NOTA : Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous joindre directement. Les petites annonces sont insérées dans le premier numéro à paraître en fonction des délais de publication.

Réservées aux particuliers, ces annonces sont gratuites, mais ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.



DEMANDE D'INSERTION

à retourner à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris

Rubrique choisie :

- ☐ **Achats**
- ☐ **Ventes**
- ☐ **Echanges**
- ☐ **Clubs**
- ☐ **Tournois**
- ☐ **Divers**

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone

Découvrez chez vous le monde de demain



1 Kit d'autoformation + 6 Kits pour créer

La nouvelle électronique et ses kits !



1 kit d'autoformation pour réaliser toutes les expériences du guide pratique et apprendre le fonctionnement de tous les composants.

1 déclencheur photo électrique et un rayon lumineux commandera automatiquement vos appareils électriques.

1 émetteur radio et communiquer à distance avec un interlocuteur invisible.

1 détecteur de température et chasser les gaspis en restant toujours à bonne température.

1 minuterie et prévoir la mise en route ou l'arrêt de tout appareil électrique.

1 antivol avec sirène et vous protéger de tout visiteur inopportun.

1 relais commande 220 V et faire la liaison entre vos montages et vos appareils électriques.

Pour vous donner le plaisir de bricoler avec succès, une équipe de techniciens a créé pour vous ces 6 KITS de qualité, accompagnés de leurs fiches de montage précises et détaillées et de tout le matériel professionnel nécessaire.

L'ELECTRONIQUE comment ?

En apprenant. Nous vous assurons une parfaite connaissance des principes de l'électronique grâce au kit d'autoformation et au guide pratique illustré de l'Electronique (160 pages).
Ainsi en peu de temps vous pouvez acquérir l'habileté des professionnels et aborder vos kits pratiques avec une facilité étonnante...
En créant. Vous mettez en pratique vos nouvelles connaissances : lecture des schémas, montages des circuits. Tout vient sans problème, vous êtes maître de votre savoir et vous le prouvez !
Très rapidement, vous avez le plaisir de voir fonctionner le kit que vous avez vous-même monté... et il y en a 6 que vous pouvez combiner grâce au Kit relais !
Attention : Dans le coffret tout est fourni pour que vous puissiez faire fonctionner en même temps vos 7 kits (et le matériel est prévu en quantité suffisante !).
Vous n'avez pas à démonter un kit pour construire le suivant.
Comprendre en créant ! Vous voyez notre méthode est simple...
Vous ne pensez pas que c'est comme cela qu'on pénètre vraiment le monde de l'Electronique ?



Allo Kits commande
(35) 98.00.57
(35) 89.64.61

Dans un superbe coffret livré chez vous...

- **7 Kits électroniques complets...**
  1 kit d'autoformation, 1 déclencheur photo électrique, 1 émetteur radio, 1 détecteur de température, 1 minuterie, 1 antivol avec sirène, 1 relais commande 220 V.
- **Les fiches détaillées et le matériel technique de montage...**
  1 fer à souder, de la soudure, 1 pince plate
- **Le guide pratique de l'électronique...**

Offre d'examen gratuit



Pour Canada, Suisse, Belgique : 1, quai du Condroz 4020 LIEGE

TOM DOM et Afrique documentation spéciale par avion.

à retourner à UNIFORMATION METHODE
3000 X 76025 ROUEN CEDEX

BON D'ESSAI SANS RISQUE

- *Je désire recevoir le coffret complet présenté ci-contre pour un examen de 15 jours à l'adresse suivante :*

NOM .... **Prénom** ....
Age .... (facultatif) **Profession** (facultatif) ....
Adresse ....
Code postal |_|_|_|_|_| **Ville** 442

- *Je joins à ce bon 60 F (40 F de caution + 20 F de frais d'envoi et de recommandé) à l'ordre de SOGEFORM. ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. à l'ordre de Sogeform ROUEN 709 40M*

Si au terme des 15 jours d'examen, je n'étais pas entièrement satisfait, je vous renverrai l'ensemble dans son emballage d'origine et je serai immédiatement remboursé de la caution versée.

Si au terme des 15 jours d'examen, je décide de garder le coffret, je règlerai comme suit :
☐ soit au comptant : 520 F (Prix total : 520 F + 60 F déjà payés = 580 F)
☐ soit en 2 mensualités de 260 F (Prix total : 520 F + 60 F déjà payés = 580 F).
Signature :

à retourner à
UNIFORMATION METHODES - 3000 X - 76025 ROUEN CEDEX

de victoire et vous marquez un point. Important : au début, n'hésitez pas à marquer chaque combinaison comme le tableau ci-dessous ;

Chiffres trouvés mal placés	Combi-naison entrée	Chiffres trouvés bien placés
2	1234	0
3	1356	0
2	1379	0
4	1380	0
0	8013	4

Soulignez les chiffres à conserver : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Soulignez les chiffres à éliminer : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Inscrivez les chiffres bien placés : 8013

Ce jeu excellent, très complet, varié, éducatif, n'est jamais austère. Il s'adresse à tous, petits et grands. Son format permet de l'emporter partout ; avantage supplémentaire, nombre de jeux se pratiquant à deux joueurs ou plus, vous ne risquez pas d'être limité par le niveau de l'ordinateur. Chaque adversaire rencontré vous obligera à varier votre style de jeu et donc à progresser.

J.-M. BLOTTIERE



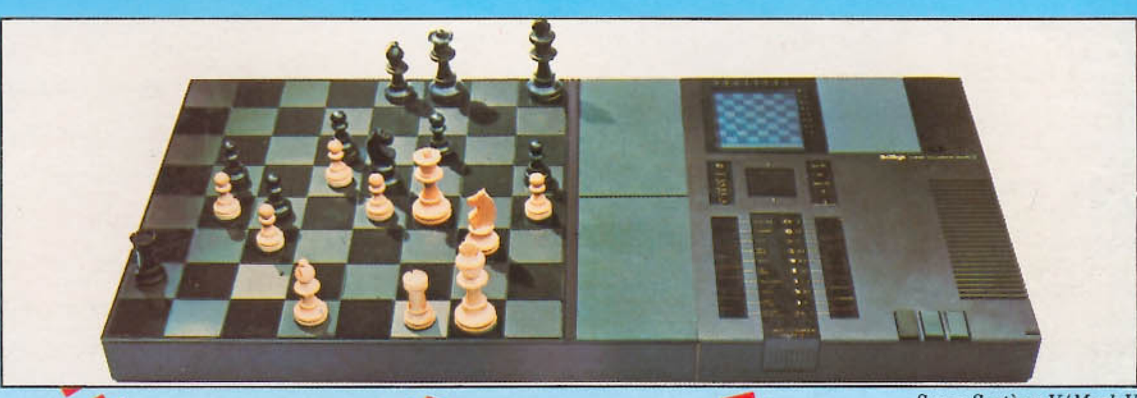
De temps à autre, il jette un regard d'enfant émerveillé sur ce monde sophistiqué qui s'anime, clignote et lance des sons interstellaires. « Quel plaisir ! En restant calé dans mon fauteuil, je peux jouer à « la guerre des étoiles » ou commander une invasion des gens de l'espace ! ».
Le train électrique a déserté la salle à manger pour rejoindre, dans leurs boîtes, les soldats de plomb et les petites autos. Aujourd'hui, l'heure est à la réflexion, plus question de plaisanter.
Car tout ce qu'il fait, il le fait sérieusement. Il a été l'un des premiers à acheter un ordinateur et a appris en trois mois le langage basique. « Vous devez regarder en permanence ce qui se passe autour de vous, il ne faut rien ignorer de son époque », ne se lasse-t-il de répéter.
Dans son bureau-bibliothèque noir et blanc, sa chaîne stéréo, ses jeux vidéo, petits et grands, tiennent une place importante. Il peut, grâce à plusieurs haut-parleurs et quelques écrans, écouter la radio, des microsillons ou des cassettes et changer de jeux comme on change de disque.
Pour commander le tout sans jamais avoir à se baisser, Yves Mourousi s'est fait installer une console, spécialement conçue pour lui, qui commande la mise en service des divers éléments et aussi toutes les lampes de la maison.
Le matin, il commence sa journée en appuyant sur un bouton de commande du système électronique, pour ouvrir les stores vénitiens.
Le soir, dès qu'il rentre, il joue pendant deux heures aux « Space-Invaders », à « l'Anti-Gang », à « La Chasse au Voleur », à « l'Electronic Détective ». Il adore les petits fantômes gloutons. « Ça vide la tête ces jeux-là, c'est bien, non ? » La roulette ? Je ne joue presque jamais à la roulette, c'est pour les copains, mais j'en fais toujours deux ou trois tours, pour voir. Si ça va, les finales sont 8 ou 5, après je passe à autre chose. »
Il a tout, du plus grand au plus petit, comme le pocket, ce jeu miniature idéal, discret pour le bureau et les voyages qui, en prime, fait office de calendrier, de montre, de chronomètre et de réveille-matin.
« Ces jeux, je ne les achète presque jamais, ce sont les copains qui me font des cadeaux. » Il y en a tant et tant qu'Yves Mourousi a sûrement beaucoup d'amis ! « C'est pour moi un excellent moyen de concentration et en plus, j'aime gagner. »
Ses projets ? Non, Yves Mourousi n'en a jamais, il vit, il joue, au jour le jour. Son métier ? Jouer. Sa distraction principale ? Son métier de journaliste. Je pars sur la pointe des pieds, le laissant à son travail...

Danielle LYARD

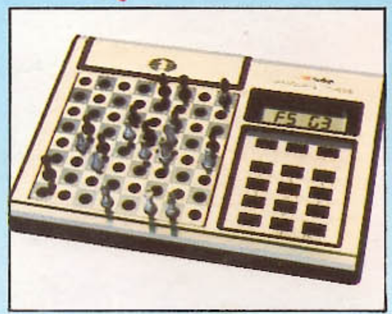
 Le Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 3e trimestre 1982 - Photocomposition : Compotronic - Gravure : Gravis-Photogravure - Imprimerie : N.I.C., Reims - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : en cours.



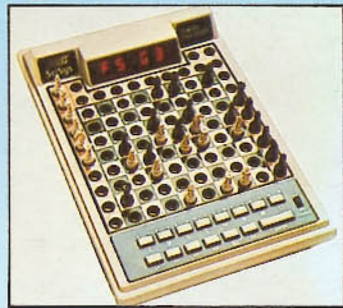
La dynastie échiquéenne.



Super Système V/Mark V



Graduate



Traveler



Sensor



Executive

Il arrive parfois que la prééminence d'une famille dans un secteur particulier soit telle qu'elle donne alors naissance à une véritable dynastie.

C'est le cas avec la famille Scisys, une famille d'échiquiers équilibrée, complète, cohérente qui sait répondre aux moindres désirs de l'amateur d'échecs, quelle que soit sa force. Scisys, une famille dont les descendants ont su s'adapter à toutes les conditions de jeu, à tous les besoins, à toutes les situations. Depuis le "Super Système V" et son "intelligent board" jusqu'au minuscule Executive Chess à écran.

SCISYS
Des échiquiers électroniques à partir de 400 F.

FRANCE DOUBLE R.
5, RUE DU BARON 75017 PARIS - (1) 263.50.24.

ÉMERAUDE


ROYALE
6F10
ROYALE
Filtre
ROYALE Filtre
Filtre